E3 2011. ЛУЧШИЕ ИГРЫ ВЫСТАВКИ

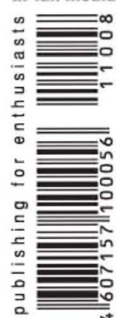
№08 | 324 | 2011
АВГУСТ

ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

СТРАНА ИГР

PLAYSTATION | XBOX | NINTENDO | WINDOWS

ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА
ИСТОРИЯ SEGA, Ч. 2



РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА
250 ₽

GEARS OF WAR 3

DEAD ISLAND

BIOSHOCK INFINITE

ЧЕМ УМНЕЕ ИГРА, ТЕМ БОЛЬШЕ НА НЕЙ МОЖНО ЗАРАБОТАТЬ!

ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON

NEVERDEAD

ANARCHY REIGNS

HITMAN: ABSOLUTION

RISE OF THE TRIAD

ЛЬЮИС КЭРРОЛЛ И АЛИСА

SPECIAL!

ROCKSTAR И БРАТЬЯ ХАУЗЕРЫ, ЧАСТЬ 2

FAMITSU
18 СТРАНИЦ

ТАКЖЕ: Binary Domain | The Legend of Zelda: Skyward Sword | Gravity Daze | Dungeon Siege III | Alice: Madness Returns | F.3.A.R.


Тевье
молочник
Luxury
МОЛОКО
питьевое
пастеризованное
ГОСТ Р 52090-2003
3,2%

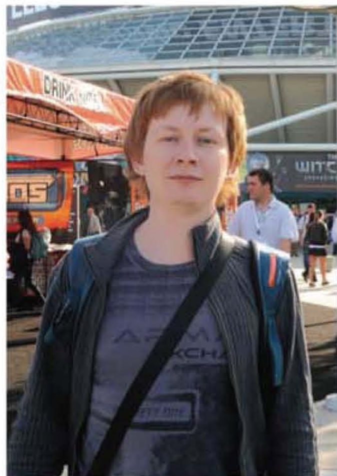


Слово редакторов

Август 2011 #08 (324)

НА ОБЛОЖКЕ
Bioshock: Infinite

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
Irrational Games





Ровно год назад мы приняли решение перейти на ежемесячный выход и сделать «СИ» по-настоящему ярким, авторским, глубоким журналом. Увеличение цикла работы над номером в два раза позволило тщательнее работать над материалами. Журнал отказался от множества закосневших рубрик (вроде «Новостей», устаревающих спустя сутки после написания, превью по мотивам сетевых источников...) и принял два принципа: «пишем только о том, что действительно интересно команде, игнорируя прочее» и «публикуем в журнале статьи, у которых нет легко доступных бесплатных аналогов в Интернете». Мы сформировали «команду мечты» из восьми хорошо знакомых читателям, опытных редакторов: Наталья Одинцова, Сергей Цилюрик, Илья Ченцов, Артем Шорохов, Евгений Закиров, Святослав Торик, Александр Щербаков, Радик Валентинов и ваш покорный слуга. В ноябре 2010 года мы начали закупку переводных материалов из самого авторитетного японского журнала Famitsu Weekly. В марте 2011 года к нашей команде присоединился Валерий Корнеев (заменив Радика Валентинова).

За последний год число читателей «СИ» выросло на 24% – это означает, что мы на правильном пути. Честное слово, я просто ошеломлен количеством добрых писем в наш адрес. Но число геймеров в России велико, не забывайте показывать журнал друзьям – вполне возможно, что они заразятся вашей любовью к «СИ» и игровому искусству.

Константин Говорун,
главный редактор
darkwren.livejournal.com

Приятно обсудить Dynasty Warriors 7 со знающими людьми! Приходит Евгений Закиров в редакцию, а я ему говорю: знаете, Евгений, не думала, что Лю Бей настолько махровый идеалист! Позвал его родственник в провинции помаячить – мол, когда такой воин в гостях, никакой Цао Цао не осмелится пересекать границу. А советники тут же говорят Лю Бею: мы ж древние китайцы! У нас если соседа не предашь – день прошел зря! И вообще нам царство растить и укреплять надо, а тут такие классные плохо охраняемые территории. А Лю Бей такой: «И не настаивайте!» Но его стратег Чжуге Лян нашел выход. «Ты не забывай, Лю Бей, – говорит, – если мы отстроим наше царство, глаза крестьян будут сиять как звезды на небе!» И Лю Бей сразу: «О да! Глаза крестьян! Правда, с родственником, конечно, нехорошо получается, я прям мучаюсь. Только ради крестьян, короче.»

«Да, – говорит Евгений. – Он и в книге такой же. Но вообще в игре иногда перевирают, не так все было».

А коллеги шарахаются, заслышав поток китайских имен (китайские имена – это, конечно, отдельная песня, мне в их дешифровке очень помог спец из мартовской «СИ» про сериал Dynasty Warriors). Специфично, что поделаешь. Именно поэтому так здорово находить единомышленников, ведь иначе сидишь, эмоции от поездок на деревянных танках жены Чжуге Ляна переполняют, а поделиться-то и не с кем!

Наталья Одинцова,
заместитель главного редактора

Главный редактор
Константин Говорун
wren@glc.ru
Зам. главного редактора
Наталья Одинцова
Редакторы
Илья Ченцов, Артем Шорохов, Сергей Цилюрик, Евгений Закиров, Святослав Торик, Александр Щербаков, Валерий Корнеев
Арт-директор
Сергей Мардоян
Дизайнер
Екатерина Селиверстова
Верстальщик
Наталья Титова
Корректор
Юлия Соболева

Level UP
levelup@glc.ru
Евгений Попов, Дмитрий Эстрин, Юрий Левандовский
GAMELAND ONLINE
Алексей Бутрин

Адрес редакции
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
strana@glc.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@glc.ru

PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Финансовый директор
Андрей Фатеркин
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Елена Каркашадзе
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Директор группы LIFESTYLE
Алиса Сысоева
sysoeva@glc.ru
Менеджеры
Ирина Минакова
minakova@glc.ru
Мария Николаенко
nikolaenko@glc.ru
Администратор
Наталия Веприцкая
vepritskaya@glc.ru

Директор группы TECHNOLOGY
Марина Комлева
komleva@glc.ru
Старшие менеджеры
Оксана Алехина
alekhina@glc.ru
Ольга Емельянцева
olgaeml@glc.ru
Менеджер
Елена Поликарпова
polikarpova@glc.ru
Администратор
Ирина Бирарова
birarova@glc.ru

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Кристина Татаренкова
tatarenkova@glc.ru
Старшие менеджеры
Надежда Гончарова
goncharova.n@glc.ru
Ирина Краснокутская
ilk@glc.ru
Менеджер
Светлана Яковлева
yakovleva.s@glc.ru

Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@glc.ru

Директор по продажам рекламы на MAN TV
Марина Румянцева
rumyantseva@glc.ru

ОТДЕЛ СПЕЦПРОЕКТОВ

Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@glc.ru
Менеджеры
Светлана Мюллер
Тулинова Наталия

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
Телефон: (495) 935-70-34,
Факс: (495) 545-09-06

Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
(495) 935-70-34 доб. 225
kosheleva@glc.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
(495) 663-82-77
goncharova@glc.ru
Руководитель отдела спецраспространения
Наталья Лукичева
(495) 935-70-34 доб. 248
lukicheva@glc.ru

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 88767
по каталогу российской прессы «Почта России»: 16762
Подписка через Интернет
www.glc.ru

Претензии и дополнительная информация
В случае возникновения вопросов по качеству вложенных дисков ,пишите по адресу: claim@glc.ru.

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ ООО «Гейм Лэнд»
115280, г. Москва,
ул. Ленинская Слобода, д. 19
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 196255 экземпляров
Цена свободная

Типография
Zapolex, Польша

Слово команды









Спиди Тайпер

Стаж в журнале: с жеребячества
Любимые игры:
My Little Pony: Fighting is Magic

Привет, эврипони! Ваш любимый журнал стал на двадцать процентов круче – ведь теперь в нём есть мы, благородные (и очень скромные) жители Эквестрии.
Ещё Илья Ченцов (за которого я тут отдуваюсь) положил уйму сил на статью про летающий город. Там, как у нас в Клаудсдейле, умеют делать погоду, а ещё там водятся железные лошадки. Ну, всё, кончаю печатать, а то копыта устали.

Евгений Закиров

Стаж в журнале: 5 лет
Любимые игры:
Soul Hackers, Chrono Trigger

Неторопливо сдается номер. Редакторы вычитывают тексты, что-то комментируют, шутят. Наталья рисует смешной комикс про то, как Валерий Корнеев пишет спец. Константин отвечает на вопросы о сотрудниках редакции в Formspring. Артем ждет. Илья разговаривает с корректором. Я тоже жду. Сначала сверстается текст, затем его посмотрит корректор. Только после этого я смогу внести правку. Дома кот страдает от голода.

Артём Шорохов

Стаж в журнале: over 9000
Любимые игры:
Battle City, Xonix, Mortal Kombat II

Со всё возрастающей опаской наблюдаю за Batman: Arkham City – такое ощущение, будто разработчики уверенно идут не туда. Бета Uncharted 3 неожиданно разочаровала, демо Resistance 3 – наоборот. Сплошные чудеса в решете! Добило известие из недр Kung Fu Factory: студия уже работает над следующей игрой. На прилагаемом фрагменте концепт-арта – огромненные летающие тарелки на тоненьких ножках! Это всё Льюис Кэрролл виноват...

Святослав Торик

Стаж в журнале: 7 лет
Любимые игры:
Содержание рубрики Retroactive

По ходу дела полтора года разработки Duke Nukem Forever напомнили Рэнди Питчфорду о том, как это весело – разрабатывать такие игры, какие хочется. Не знаю, какими правдами и неправдами он выбил у Ubisoft разрешение поиздеваться над уважаемым сеттингом Второй Мировой, но Brothers in Arms: Furious 4 (ранее известную как Savage 7) я поместил в список ожидания с абсолютной уверенностью. Hail to the king, bastards!







Сергей Цилюрик

Стаж в журнале: 7.5 лет
Любимые игры:
Metroid Prime, Final Fantasy XII

Все никак не могу оторваться от градостроительных экономических стратегий – они затягивают не хуже «Цивилизации». Расправился с SimCity 4, перешел на Cities in Motion (в ней оказалась интересная механика, но бестолковая кампания), а затем – на Cities XL 2011, в которой сейчас пытаюсь разобраться. Жалко, что до обзоров дело не дойдет – слишком уж поздно я добираюсь до подобных игр.

Валерий Корнеев

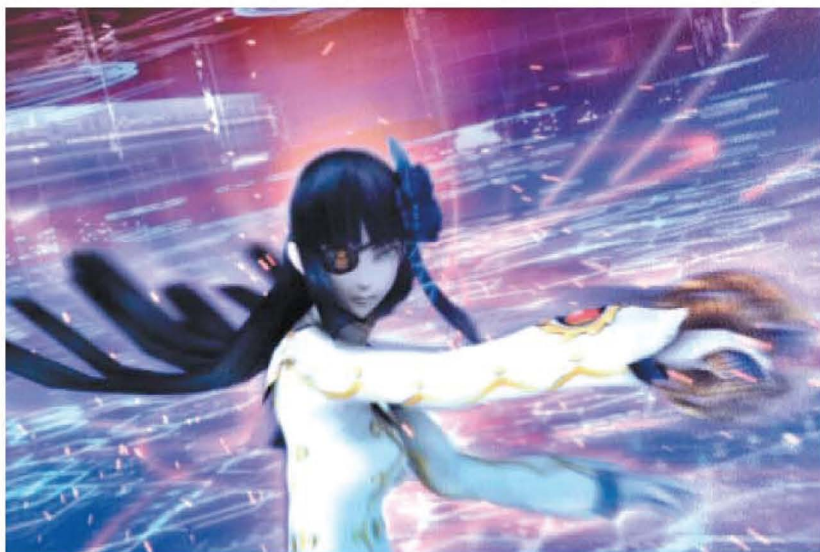
Стаж в журнале: 6 лет
Любимые игры:
Ico, Final Fantasy VI

Чтобы сколько-нибудь сносно управляться с Kinect, мне необходимы либо очки, л ибо тотальная перестановка мебели; склоняюсь к первому варианту. Трансвибратор, периферийное устройство для игры Rez, отказывается работать с духовным сиквелом Rez, Child of Eden, хотя уж казалось бы – оба проекта делал Мидзугути-сан, философия та же, USB-разъемы есть. Фанаты в моем лице порицают! Впрочем, Child of Eden и так великолепна.

Содержание

Игры как искусство

ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА





СОДЕРЖАНИЕ

СТРАНА ИГР

НАШИ СПЕЦМАТЕРИАЛЫ







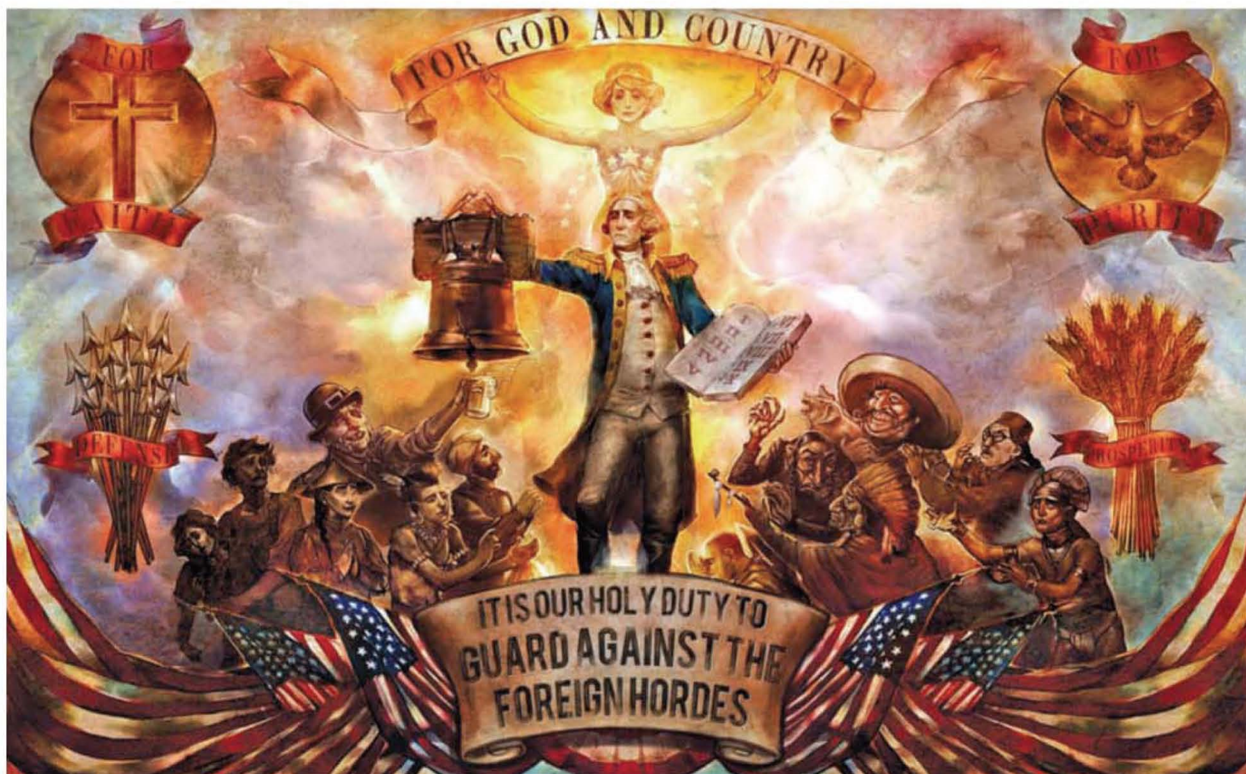
3D-монитор и 3D-очки
3D-игры редакция «СИ» тестирует с помощью 3D-монитора LG W2363D и решения NVIDIA GeForce 3D Vision. Технологию 3D Vision отлично поддерживают такие новинки, как Crysis 2, Portal 2, Bulletstorm и Homefront.



Телевизор
Игры для приставок PlayStation 3 и Xbox 360 редакция «СИ» тестирует на плазменном телевизоре Panasonic S-серии, поддерживающем разрешение 1080p.

Список рекламодателей

ТЕМА НОМЕРА





СЛЕДУЮЩИЙ НОМЕР В ПРОДАЖЕ С 25 АВГУСТА
АНОНС ВЫ НАЙДЕТЕ НА GAMELAND.RU

Новости: на злобу дня

PR-скандал вокруг обзоров DNF



Выход Duke Nukem Forever не обошелся без скандала. Нанятый 2K Games пиарщик Джим Реднер, взволнованный рядом чрезмерно, по его мнению, злобных рецензий на игру, выплеснул свое возмущение в твиттер, где пригрозил, что следующей игры на обозрение особо циничные авторы не получат. Прокатилась волна народного гнева, и 2K мигом уволила уже начавшего извиняться Реднера. Тот написал гостевую колонку в Wired (http://www.wired.com/epicenter/2011/06/duke-nukem-twitter-brain-fart/all/1), где объяснил свою позицию: «Наша работа – продвигать игры и защищать их. Зачем мне отправлять продукт на обозрение тому, кто пишет несправедливые, полные ненависти рецензии?» Критерии этой «справедливости» он, однако, не указал. Зато упомянул основной источник его волнений: средний балл игры на Metacritic.

Редактор Gamasutra Ли Александер в своем блоге (http://sexyvideogameland.blogspot.com/2011/06/tale-of-two-jims.html) достаточно подробно рассматривает проблему взаимоотношений рецензентов с пиарщиками. «В индустрии, где многое зависит от «Метакритика», низкая оценка может нанести непоправимый удар по команде разработчиков, пиарщикам и издателю», – пишет Александер.

Особенно ее внимание привлекла крайне ядовитая рецензия Джима Стерлинга с Destructoid с оценкой 2/10 и кучей нелестных комментариев – весьма вероятно, что именно она вызвала у Джима Реднера протест, стоивший ему клиента. Стерлинг известен своими громкими высказываниями и оценками, зачастую идущими вразрез с остальными (так, Deadly Premonition у него удостоилась 10 баллов, Heavy Rain – 7, а Kane & Lynch 2 – всего 1). Если подход Стерлинга к обзорам настолько отличается от типичного для игровой журналистики в целом, рассуждает Александер, может быть, ему стоит удалиться с «Метакритика», чтобы не смущать остальных рецензентов и не заставлять издателей нервничать лишний раз? Стерлинг отказался. Ведь если все публикации будут рассматривать игры одинаково, в «Метакритике» не будет и смысла, не правда ли?



Константин Говорун: Обычно у издателей есть один инструмент воздействия на прессу – они не дают копии игры на рецензирование до поступления ее в продажу. Есть смысл так делать, когда в качестве продукта нет уверенности, и выгоднее, чтобы никаких рецензий ко дню выхода вообще не было, чем сплошь негативные. В случае с Duke Nukem Forever, как мне кажется, издатель (или пиарщик по собственной инициативе – это не так важно) действительно пытался как-то повлиять на прессу: сделать так, чтобы и публикации были, и оценки в них хорошие стояли. Но так как реальных рычагов воздействия нет (ну не получил человек копию - пошел в магазин и купил), то такие действия вызвали обратную реакцию. Пресса разозлилась и выдала поток ненависти. Duke Nukem Forever, насколько я понимаю, – игра, которой можно легко поставить любую оценку, от 4 до 10 баллов, и грамотно ее обосновать. Поэтому журналистам было очень, очень легко включить у себя в голове режим говнометания и выдать яркие разгромные тексты.
Что касается состава изданий в «Метакритике», то важно, чтобы у каждого участника рейтинга была собственная, понятная редакционная политика выставления оценок. Пусть у каждого разная – но четко понятная и постоянная. В 10 баллах Deadly Premonition и 1 балле Kany & Lynch 2 я такую внутреннюю логику вижу.



Илья Ченцов: Всего один инструмент воздействия на прессу? А как же «пригрозить больше не давать рекламу в издании»?



Константин Говорун: В свою очередь журнал может пригрозить перестать публиковать хоть что-либо об играх этой компании – и кому от этого будет лучше? Крупным издателям это невыгодно, потому что у них в портфеле – десяток-другой игр, и почти все – приличные, на 7+, иначе просто нет смысла с ними возиться. Даже если одну в журнале нещадно раскритикуют – зато другие похвалят. Где-то продаж убавится, зато где-то – прибавится. В любом случае все в плюсе. А дешевые поделки по фильмам, скорее всего, журналисты вовсе не заметят и не будут делать никаких публикаций. И это тоже выгодно всем. По поводу оценок может до конца идти только та компания, у которой есть всего одна-единственная игра, на которую сделаны все ставки. Тогда есть что терять, да.



Сергей Цилюрик А объясни, пожалуйста, почему «от 4»? Это просто выглядит, как будто нижняя граница диапазона оценок начинается на 4 баллах, а не на 1. У большинства изданий, само собой, она вообще колеблется в районе 6.5-7 баллов, и я считаю, что это очень пагубно и неправильно. Собственно, Destructoid мне и нравятся тем, что они используют всю шкалу оценок, и не стесняются критиковать что-то, что того (по их мнению) заслуживает. Также как и Eurogamer, поставившие DNF 3/10 и угодившие в немилость Реднера.



Константин Говорун: Ну, если «Сталин против марсиан» – то от 1 до 10. А если «Бой с тенью» – то от 1 до 4. Все-таки, если брать Duke Nukem Forever, то очевидно, что игра не настолько плоха, чтобы ставить ее на одну ступень с откровенным трэшем. Она просто из другой лиги.



Илья Ченцов: Если использовать все десять баллов, то могут возникнуть вопросы вроде «чем отличаются игры на 1 и 2 балла?» Если «Дюк» получил 2, а Kane & Lynch 2 – 1, значит ли это, что Дюк в два раза лучше K&L? С другой стороны, на том же «Деструктоиде» (и много ещё где) есть расшифровка оценок словами. Но вот эти вот словечки – их каждое издание может поставить своё. И двойка «Деструктоида» может значить совсем не то же самое, что двойка какой-нибудь IGN. Не знаю, учитывает ли это формула «Метакритика». Разумеется, если НЕ использовать все 10 баллов, точно так же могут возникнуть вопросы (если взять схему «Страны Игр») вроде «Чем 7.0 отличается от 7.5?» Я для себя отвечал на них так: 7 – это хорошая игра, а 7.5 – очень хорошая, но не отличная. 6.0 – неплохая, 6.5 – почти хорошая.



Артём Шорохов: Мы, вроде, саму тему не раз поднимали. Тем более, тут как-то и повода нет. Ну, факапнул наёмный пиарщик. Ну, извинился потом. Мне гораздо интереснее, специально издания занижали оценки в отместку или и впрямь так низко ценят игру. Но этого мы при всём желании не узнаем, а гадать не хочется. В целом, чтобы не переливать из пустого в порожнее (все прекрасно понимают, чьи и в чём обязанности, кто кому чего *не должен* и так далее), скажу сразу так: это сами издатели придумали зависимость денежного бонуса от цифры на «Метакритике». Как придумали, так и раздумают, едва только эта зависимость их перестанет устраивать. Финита.



Сергей Цилюрик: А мне вот хочется тут упомянуть милейшую статью про обзоры, PR и честность (http://www.wired.com/underwire/2011/06/alt-text-duke-nukem-pr/). «Если

500 слов моего негодования более забавны, чем 10 часов вашей игры, тогда вы сделали дрянную игру», – пишет автор, и я не могу с ним не согласиться. И вот что он предлагает: хотите уважения – будьте честными! «Я готов отказаться от яда и глумления в моих обзорах, если вы откажетесь от лжи и преувеличений достоинств игры. Предположим, что ваша игра скучна. Если ваши пресс-релизы и реклама абсолютно честны, я так и скажу – мол, мне было неинтересно, не рекомендую ее приобретать. Но вот если вы клянетесь, что в вашей игре 16 часов геймплея, в то время как любой более-менее умелый геймер осилит ее за 8 часов максимум – что ж, вы удвоили ваш геймплей, я удвою свою брань: «Эта игра утомила меня до слез. Я грыз свой диван от скуки». И так далее.
Мое обостренное чувство справедливости очень одобряет такой подход. Действительно, если издателям так не нравится, когда обозреватели позволяют себе брызгать ядом в их продукты, почему же мы должны терпеть, когда они перехваливают свои релизы?



Илья Ченцов: Автор будто бы не понимает, в чём состоит работа пиарщика. Не думаю, что человек, нанятый для продвижения игры, продержится сколько-нибудь долго на этой должности, если будет честно говорить о недостатках рекламируемого продукта. Особенно если с достоинствами у продукта туговато. Плохим играм же тоже нужны пиарщики – как показывает опыт, хорошая реклама зачастую вытягивает посредственные и откровенно лажовые тайтлы.
Так что работа пиарщика – врать (если поднапрячься, можно вспомнить и другие профессии, где этот навык необходим или очень желателен), работа журналиста – говорить правду и не морщиться на пиарщика. А пиарщик действительно имеет право посылать или не посылать копию тому, кому считает нужным.
Проблема в том, что, да, игровые издательства иногда состоят с изданиями в весьма интимных отношениях, и костерить продукты «друзей» журналистам становится так же неудобно, как мужьям ругать приготовленную жёнами еду.
Хотя нет, тут даже ситуация примерно такая: муж запрещает жене ругать стряпню любовницы, говоря, что, мол, надо поддерживать с ней хорошие отношения. Да, муж к тому же мусульманин, так что жён у него штук семь. Но не очень правоверный, так что и любовниц тоже.



Сергей Цилюрик: Мне кажется, автор притворяется, потому что данный пиарщик словно не понимает, в чём состоит работа рецензента. Рецензент должен увлекательно и информативно рассказать об игре, осветив ее суть, ее достоинства и недостатки. Если недостатки в игре критичны, сильно перевешивают достоинства и так далее, автор имеет полное право быть сколь угодно ядовитым в своем тексте. Это – его право, его прерогатива. Критики не должны оглядываться на рекламщиков, иначе грош им цена. Рекламщики ведь не пытаются критиковать свои продукты, верно? Это – не их дело, и мы не судим их за то, что они пытаются делать то, что должны.
Поэтому – да, рассылка копий – их дело. Но вот возмущаться якобы несправедливостью критиков – нет. Лицемерно ведь выходит.



Илья Ченцов: «Словно не понимать» в случаях негативных рецензий – тоже часть работы пиарщика.



Сергей Цилюрик: Как видно, не все так считают – 2K уехал, пиарщик остался.



Илья Ченцов: Возможно, он пострадал не потому, что так думал, а потому, что сказал вслух.



Святослав Торик: Оценки – это как государственная валюта: инструмент удобный, но каждый его владелец распоряжается им по-разному. Давно уже пора с ними что-то делать. Хотя бы в рамках СИ.



Илья Ченцов: Так мы делаем. Мы их активно используем. В рамках рецензий. Может быть, ставить их и другим материалам? О, идея! явилась в самый подходящий момент: к каждой статье прилагать оценку её интересности по мнению других членов редакции. Новые просторы для подковёрной борьбы! **СИ**



Хидео Кодзима: «Не нужно гнаться за мировым рынком»



Состояние японской игровой индустрии тревожит многих ее представителей. Западные разработчики нынче слывут большими умельцами, чем их коллеги с Востока, а американские и европейские потребители больше не предпочитают японские игры. Хидео Кодзима считает, что это не должно являться поводом для беспокойства.
«А нужен ли нам вообще глобальный успех? – спрашивает именитый геймдизайнер. – Все говорят про зарубежный рынок, но никто не думает о том, что именно нужно, чтобы добиться успеха. Мы начинаем зацикливаться на мировом рынке, потому что ранее на нем мы добивались хороших результатов с играми и аниме, но сегодня все это не имеет значения. Когда вы делаете игру, национальность команды разработчиков ничего не меняет – мне кажется, японцы это не очень хорошо осознают. Имеет значение, что это за команда сама по себе, важно, чтобы она вас понимала».
Что же делать? «Разделить разработчиков по разным командам – одну для японского рынка, другую для зарубежного. Все должно быть раздельным, вплоть до офисов и системы оплаты», – рассуждает автор Metal Gear, пожурив стандартную для Японии зарплатную схему. Но дело не только в оплате – для того, чтобы японские игры были приняты в США, нужно изменить подход к их созданию.
«Если утрировать, то американцам нравятся игры, где у вас есть пушка, и вы палите из нее по космическим пришельцам. Если вы не понимаете, почему это весело, то вам не нужно делать игры для глобального рынка. Японцы могут спросить, почему пришельцы, а американцы ответят им – дескать, а что это за игры с женоподобными мальчиками, размахивающими гигантскими мечами? – говорит Кодзима. – В восьмибитные времена, приходилось многие вещи отображать символически, заставлять игроков следовать определенным правилам. Но, начиная с PS2, на Западе ситуация изменилась на противоположную. Теперь задача геймдизайнера – не выдумать правила, а изучить предпочтения геймеров и создать такой мир, в который они бы втянулись. Поэтому я ничего не имею против того, чтобы FPS и дальше доминировали на американском рынке».
Что же делает сам Кодзима, чтобы приблизиться к западным методам разработки? Прежде всего его команда трудится над удобным мультиплатформенным движком под названием Fox. Его разработка началась после выхода MGS4 и продолжается до сих пор; сам глава студии называет 2011-й «годом подготовки для Kojima Productions». Следующая игра Хидео Кодзимы будет разрабатываться уже на Fox Engine и, скорее всего, выйдет на PC, PS3 и Xbox 360.



Артём Шорохов: Я не очень понял пойнт. О чём речь вообще – о том, что не надо зацикливаться, или о том, чтобы всё было раздельным? И главное – нужно, по Кодзиме, приближаться к американским методам разработки или идти своим путём?



Сергей Цилюрик: По-моему, речь о том, что не надо зацикливаться на попытках объять всё и сразу, и поэтому все должно быть раздельным. Одни игры – для Японии, с бисёненами и мечами, другие – для Америки, с пушками и космическими пришельцами.
MGS, к слову, более популярен на Западе.



Артём Шорохов: То есть ты хочешь сказать, что Кодзима не «пытается объять необъятное», работает не для японского рынка, а исключительно для Запада? Иными словами, MGS, скажем, четвёртый, – игра для западного (американского) рынка? И, коль скоро он сам заявил о подобной доктрине, игра в этом смысле показательная?



Сергей Цилюрик: Мне кажется, он этим скорее подчеркнул ориентированность MGS: Rising на японцев. И, может быть, его собственный следующий проект будет «западным».
Про MGS мне вообще сложно говорить, я не могу представить, для кого, кроме уже существующих фанатов сериала, может быть MGS4.



Артём Шорохов: Я к тому и клоню. Раз он говорит об этом, значит, сам этим постулатам следует. И значит, то, насколько они жизнеспособны, можно проследить по его работам. Так можно?



Илья Ченцов: Скорее, похоже, что он сам только что понял, так что по его предыдущим работам ничего проследить нельзя.
Может, Кодзима просто выдохся, и теперь придумывает разные причины, почему он больше не на коне.



Константин Говорун: Кодзима в данном случае четко обосновал, зачем японские издательства нанимают западные команды для производства игры.
История такая. Раньше японцы просто делали игры для внутреннего рынка, они на нем окупались – и замечательно. Потом оказывалось, что две трети этих игр интересны еще и на Западе – и там японцы собирали сверхприбыли. Так продолжалось, наверное, до середины двухтысячных. Японцы привыкли к сверхприбылям на Западе, и когда американские компании их потеснили, то начали паниковать и пытаться специально подстраиваться под требования заморских геймеров. Но, как говорит Кодзима, глубинного понимания западной аудитории у японцев, как правило, нет – поэтому все эти панические попытки адаптироваться оказались не к месту. Более того – такие конъюнктурные игры провалились еще и на родине. Один из типичных примеров бессмысленных, фейковых игр – Quantum Theory от Tecmo Koei. Другие примеры – это повсеместное внедрение боев в реальном времени в JRPG («чтобы сделать их динамичнее»), online-режим в Metal Gear Solid 3, Final Fantasy XIV.
Самое логичное решение – это просто дать людям творить игры так, как они умеют, а не заставлять их идти против природы. Пусть японцы делают игры для Японии (и если они будут интересны на Западе – их издадут на Западе), а американцы – для США. **СИ**



Видеоигры защищены американской конституцией

Верховный суд США отменил закон штата Калифорния, запрещавший продажу жестоких видеоигр детям. Коллегия обратила внимание на то, что данный запрет нарушает Первую поправку к конституции, гарантирующую свободу слова. В тексте вердикта видеоигры приравниваются к книгам, пьесам и фильмам, а также отмечается, что исследования психологов не нашли связи между доступом детей к жестоким видеоиграм и агрессивным поведением.
Представители игровой индустрии единогласно выразили радость в связи с этим решением суда. Кен Левин отметил, что в случае, если бы и остальные штаты последовали примеру Калифорнии, по индустрии мог бы быть нанесен серьезный удар, ведь характеристики вроде «насилия» и «жестокости» могут быть применены практически к любой игре. «Этот закон мог бы превратить рейтинг всех игр в Mature, потому что издатели слишком бы нервничали, боясь гнева властей. Мультяшный водопроводчик приземляется на голову антропоморфного гриба, расплющивая его насмерть? Хммм. Лучше дать этому рейтинг «М», – иронизирует Левин.
Порадовался вердикту и Бобби Котик – однако, как замечают аналитики (http://arstechnica.com/gaming/news/2011/06/activision-esaactivision-benefits-from-supreme-court-decision-didnt-help-pay-for-it.ars), Activision не вложилась в дорогостоящий (более $2 млн) судебный процесс.



Константин Говорун: Забавно, что в этой области совпадают интересы рядовых геймеров и акул капитализма, а единым фронтом они выступают против политиков-популистов и идиотов. Но опасно, что решение принимают люди, которые, на мой взгляд, очень далеки от игр и попросту не понимают, что это такое. Не «любят – не любят», а просто не знакомы с явлением. То есть, в России я бы не рискнул доверить такой вердикт седым дядечкам в костюмах – мало ли что у них в голове творится. Ну, только если был бы уверен, что они коррумпированы в должной мере и приняли нужные подношения от издателей.



Илья Ченцов: А почему не от геймеров?



Сергей Цилюрик: Наверное, потому что геймеры и так подносят издателям по 60 $/€ за коробку. Да и нет таких геймерских организаций, которые могли бы решать хоть какие-то вопросы. **СИ**



Индустрия: чирик-чирик

Маленькие мысли больших людей



@nakayuji
Юдзи Нака
Отец Соника



В аэропорту в HMV нашёл DS-набор с Соником. Вечно я за рубежом встречаю всякие удивительные товары с Соником.

Summer of Sonic 2011 благополучно закончился. Рад, что довелось увидеться со столькими фэнами! (^^) Жаль, что ни одной из сцен я толком не видел, так как мне пришлось до самого конца раздавать интервью. Это был очень насыщенный день.

Summer of Sonic 2011. За кулисами, гримёрка:



Только в Англии можно было купить такой журнал, вышедший к юбилею Соника:



Summer of Sonic 2011. Прикольная футболка! (^^) Вот кто сейчас берёт у меня интервью. (^^)



«Нака Юдзи и Ко в качестве специальных гостей появятся на фанатском мероприятии Summer of Sonic, которое пройдёт в Лондоне» http://t.co/6f6DOml via @4GamerNews. Завтра с утра вылетаю в Лондон, чтобы попасть на этот эвент.

Сегодня – день рождения Соника. Я сходил на совет директоров Sega Sammy Holdings. Было приятно, когда члены совета спросили, не собираются ли PSO и Sega Sammy вернуться на рынок консолей (^^). Правда, пришлось ответить, что мы не сможем сейчас разработать новое железо (^^;)

Sonic Boom! Торт на двадцатилетие Соника



Sonic Boom! Здорово, что на сцену пустили геймеров.



Sonic Boom! В зале все надели на голову Соника! (^^) Такое ощущение, что это в США выдавалось любому, кто предзаказывал игру про Соника.



Sonic boom! http://keshot.com/ctLv Когда я отсмотрел эти фотографии на iPhone, мне показалось, что они не получились, но пересмотрел на компьютере – всё ок. Снимки сделаны автоматом в Sonic Boom VIP Room. На одной из фотографий – глава Sega Усуй и @nakayuji.

Наткнулся на крошку Genesis:



Сегодня я побежал к стендам, как только они открылись с утра, и вот, простояв 2 часа 20 минут, я дотронулся до PSP Vita. Когда почти подошла моя очередь, я встретил знакомых людей из Sony, они сказали, что я мог бы просто к ним обратиться и не стоять в очереди. Но так впечатления гораздо сильнее, когда ты стоял, ждал и, наконец, дотронулся. Релиз, кажется, 3-го декабря.

Старый Соник:



Новый Соник:



Оформление коробки первой игры Sonic и гигантский ёж со стенда Sega:



Ну вот, Wii U анонсирована. У меня уже есть всякие изображения, и я могу сказать, что у них получилось нечто необычное. Помимо этого показывали новые игры для 3DS. Уже поиграл в Mario, Mario Kart, Zelda, Star Fox, сейчас стою в очереди к Luigi's Mansion 2.

Товары с Соником GET. Купил в Universal CityWalk:





Обнаружил Sonic-рюкзак для детей:

Забрал свой бейджик для E3, а на нём внезапно Catherine:



Подотчётный месяц запомнился прошедшей индустриальной выставкой E3 и многочисленными тортами по случаю двадцатилетнего юбилея самого знаменитого синего ежа в мире. Поэтому, пока Акихиро Хино безуспешно искал в продаже свежий Famitsu, Акира Ямаока в Париже размышлял над корзиной вина и ходил по концертам, а Хидео Кодзима модничал на тренировках, Юдзи Нака безостановочно твитил за всю японскую игровую индустрию разом.

: *«Надумал прикупить Famitsu со своим интервью, обошёл все окрестные магазины – нигде нет! Журнал выходит по четвергам, а в субботу его уже фиг купишь! Ничего не изменилось даже в связи с E3… Щщщёрт!»*

: *«Если честно, я столько не выпью…»*

Фото месяца



@nakayuji: Summer of Sonic 2011. Праздничный торт!

Приехал в Мотомати посмотреть на заезд F1-команды Red Bull, но в итоге кроме толпы людей так ничего и не увидел. (^^;) Недооценил масштабы, не ожидал, что F1 так популярна.





@AkiraYamaoka
Акира Ямаока
Продюсер Silent Hill

С ребятами из «Арабики Дан» (ТВ-шоу на японском канале TBS. – *Прим. Ред.*)



У меня есть вещи, которые я ношу ещё со старшей школы. @nagyu Одежда Ямаоки такая классная… Вот бы и мне такую…



Завтра, наконец-то, появится Shadows of the Damned. Если я сегодня засяду играть в японскую версию в духе Suda51, то заодно послушаю великолепный саундтрек в духе меня. А скоро всё это доберётся и до тебя, и до него, и до неё.

Это ад. http://t.co/HeiVke2 This is Hell: Shadows of the Damned Promotional Soundtrack Review. (По ссылке – англоязычная рецензия на OST. – *Прим. Ред.*)

RT @Grasshopper_EN: Woot! Мы польщены и ждём не дождёмся новых обзоров! **RT** @CarbonoxRatchet: Ух ты, первый же обзор Shadows of the Damned – 90/100!

RT @famitsu: Grasshopper Manufacture будет разрабатывать Evangelion Shin Gekiban Han (Новая киноверсия – *Прим. Ред.*) -Sound Impact-!

Черепушки!





@fumito_ueda
Фумито Уэда
отец Ico

Копался в старых документах, обнаружил раскадровку финала Wanda (Речь об игре Shadow of the Collossus. – *Прим.Ред.*). Она мне тогда не понравилась, поэтому я её и перерисовал (и в игру пошёл именно новый вариант). Подробности насчёт изначальной концовки, увы, под секретом.



Хочется, чтобы это прочитали будущие дизайнеры уровней (нет, не из-за моих комментариев в статье!) – «Повествование в играх: Игрок и испытания» (http://t.co/5ZJ2GVh), «Повествование в играх: Вчера и сегодня» (http://t.co/deYTvOR)*

* По ссылкам – переведённый на японский материал IGN, внизу указаны линки на англоязычные оригиналы.

Из-за того, видимо, что я болел в детстве, левое ухо у меня почти не слышит. Поэтому, когда я говорю с кем-нибудь, я стараюсь либо смотреть собеседнику в лицо, либо даже поворачиваться к нему правым боком. Из-за этого часто приходится пренебрегать бизнес-манерами, вроде специфической рассадки на переговорах. И каждый раз при этом всё объяснять мне сильно надоело. Может, буду иногда в Твиттере напоминать.



@Kojima_Hideo
Хидео Кодзима
Отец Metal Gear

Случайно наткнулся*. Что за пиво такое, интересно?



* На этикетке крупно: «Пиво, которое часто пьёт начальник». – *Прим.Пер.*

За мечтой гонишься, а цели достигаешь. Мечта должна быть как солнце – большая, чтобы ты её никогда из виду не потерял. И должна быть так высоко и далеко, что до неё никогда не дотянуться. А чтобы к ней двигаться, как раз и нужны цели. **RT** @jump_jump_: @Kojima_Hideo Осознал истину: мечты и цели – разные вещи.

Провёл очередной круглый стол со свежими выпускниками. Тема вот какая: «Придумайте игру, которая смогла бы стать бестселлером за рубежом».

Раньше нельзя было, как сегодня, смотреть HD-трейлеры в Сети, и поэтому их показ на огромных экранах пресс-конференций, вроде E3, был событием. За 2,5 года до релиза надо было показать тизер на E3, в год релиза – полноценный трейлер и играбельную демку. Так и сложилась традиция. А сейчас Интернет стал основной сценой, но, что самое интересное, значения трейлеров это не умалило.

А вот и фотка с тренировки. На самом деле, экипировка очень хорошо подходит для ближнего боя.



Если честно, я должен быть сейчас в Лос-Анджелесе на E3, но в итоге сегодня я иду на тренировку.

КТО ЕСТЬ КТО

Electronic Entertainment Expo 2011



Константин Говорун



Наталья Одинцова

Уже много лет выставка E3 является эдакой миниатюрной картой-моделью игровой индустрии. Кто-то отстраивает стенд, доказывая: компания еще жива! Другие нарочито игнорируют E3, подчеркивая свой неоспоримый вес. Третьи приезжают, выставляют продукты - и видят: никому их чудо-инновации не нужны, все это фейк и обман инвесторов. Так что визит прессы на E3 всегда имеет две цели. Первая – понять, куда в индустрии ветер дует, обсудить тренды с коллегами, и осознать, о чем нужно будет писать в журнале ближайший год. Вторая, более приземленная, – отсмотреть десятки игр, взять интервью, обновить контакты зарубежных партнеров.

В предыдущем номере мы рассказали вам о главных фактах и выводах E3, а также начали публиковать отдельные материалы об увиденных играх (Final Fantasy XIII-2 и Gears of War 3). В этом номере мы очень кратко поделимся впечатлениями о других грядущих хитах, а еще – взглянем на выставку в целом, чтобы наметить эдакую карту нынешней игровой индустрии. «Кто есть кто» – ответ на этот вопрос поможет понять, что ждать от издательств и студий разработки в ближайшие годы. Отдельные, подробные материалы об увиденных на выставке играх ждут вас как в этом номере, так и в двух-трех ближайших. Как обычно, на E3 мы собрали достаточно информации, и будем излагать ее вам последовательно, в оптимальном порядке и количестве. **СИ**



Natsume

ИНФОРМАЦИЯ

Штаб-квартира: Токио, Япония и Сан-Франциско, США

Чем известна: Издатель необычных японских игр в США. Некоторые из них производит самостоятельно, на большинство покупает права у небольших японских издательств. Самый популярный цикл - Harvest Moon. Участвует в каждой E3 уже много лет подряд, строит компактную, но очень позитивную инсталляцию с плюшевыми коровами. Бизнес Natsume невелик, но процветает.

Три повода зайти на стенд:

- Идеальное место для фотографии на кавайном фоне.
- Музыкальная аркада Gabrielle's Ghostly Groove 3D (3DS) - лучший подарок младшей сестренке.
- Ролевой симулятор сельской жизни Harvest Moon: The Tale of Two Towns (3DS) - для москвичей, мечтающих о домике в деревне

рейтинг ожидаемости Harvest Moon ★☆☆

Дополнительное чтение:
Спецматериал о Harvest Moon – в «СИ» №14(167), 2004 год

Лучший action-adventure Tomb Raider

В принципе, обо всем показанном по игре на выставке мы знали давным-давно и уже успели написать в «СИ», но лишней презентация Tomb Raider точно не была. Мы убедились, что это тонкое, эмоциональное, стильное приключение. Лара словно родилась заново, перечеркнув штампы о сисястой бабе из конца девяностых, которую зачем-то называют английской аристократкой. Теперь к Ларе можно относиться серьезно.



Сигеру Миямото (Nintendo, главный по разработке):

«Когда мы только начали экспериментировать с 3D-экраном, то в первую очередь попробовали адаптировать к нему Luigi's Mansion. И мы осознали вот что: оригинальная Luigi's Mansion устроена так, что вы ходите по помещениям строго в вертикальном разрезе, с видом сбоку. В этом случае эффект глубины позволяет лучше оценить объемность комнаты, понять, на каком расстоянии от вас находятся игровые объекты. Именно поэтому мы и решили, что Luigi's Mansion отлично подходит для Nintendo 3DS».



THQ

ИНФОРМАЦИЯ

Штаб-квартира: Лос-Анджелес, США

Чем известна: Полноценное транснациональное издательство с офисами во всех основных регионах, десятком внутренних студий, производит игры разных жанров для всех платформ. Обладает эксклюзивными лицензиями на проекты под брендами WWE, UFC и Warhammer 40k. Собирается издавать боевик Devil's Third от Томонобу Итагаки (бывшего главы Team Ninja и создателя Dead or Alive).

Три повода зайти на стенд:

• Saints Row: The Third (Windows, PS3, Xbox 360). Вырвиглаз-клон GTA к третьей части обрел лицо и внутренний стержень (речь не о фиолетовом дилдо!)

рейтинг ожидаемости ★☆☆

• Warhammer 40,000: Space Marine (Windows, PS3, Xbox 360). Спорный боевик о космических орках выглядит забавно. Да здравствует Бог-Император!

рейтинг ожидаемости ★☆☆

• Metro: Last Light (Windows, PS3, Xbox 360, Wii U). Чуть ли не самая технически совершенная игра на выставке, да еще и создана на постсоветском пространстве. Гордимся!.

рейтинг ожидаемости ★★☆

Дополнительное чтение:
Превью Warhammer 40: Space Marine – в «СИ» #16 (313), 2010 год
Статьи о Warhammer 40: Space Marine, Saint's Row: The Third, Metro: Last Light – в грядущих номерах "СИ"



Каз Хираи
(Sony Computer Entertainment, президент):

«Что касается PS Vita, то я думаю, что мы создали ультимативную портативную игровую систему. Смартфоны и планшетники – скорее универсальные устройства, чем специализированные игровые платформы. У нас же что аналоговые стики, что клавиши, что шифты, что задняя тач-панель – все в PS Vita сделано только ради идеального погружения в электронные развлечения. У других же устройств нет даже физических кнопок, что очень сильно ограничивает схемы управления... Я не думаю, что PS Vita прямо конкурирует со смартфонами и планшетниками. Однако я признаю, что это растущий рынок, и специально для него мы предложили проект PS Suite initiative, позволяющий оценить игры бренда PlayStation на смартфонах и планшетниках под управлением Android. Наш подход, впрочем, уникален – мы сертифицируем новые устройства и присваиваем им статус PS Certified. Он означает, что на них геймер сможет насладиться хитами PlayStation так, как задумывали их создатели. Первое такое устройство – Sony Ericsson Xperia Play».

Сюрприз выставки
Binary Domain

Не слишком яркая (по трейлеру) игра Тосихиро Нагоси (создатель Yakuza) обернулась эдакой смесью шутера от третьего лица, «Терминатора», «Матрицы» и симулятора знакомств. Перестрелки с маскирующимися под людей роботами на улицах Токио не претендуют на титул лучшего TPS года, но наше внимание игра сумела захватить.



Warner Bros. Interactive Entertainment

ИНФОРМАЦИЯ

Штаб-квартира: Лос-Анджелес, США

Чем известна: Подразделение известной кинокомпании, в последние годы ставшее одним из лидеров игровой индустрии. Поначалу выпускало муть по мотивам мультфильмов и редкие хиты, вроде FEAR 2, но в 2009 году выкупила остатки Midway, приобрела несколько независимых студий разработки и активно занялась крупными AAA-проектами, вроде Mortal Kombat и Batman: Arkham City.

Три повода зайти на стенд:

• Batman: Arkham City (Windows, PS3, Xbox 360, Wii U). Продолжение Batman: Arkham Asylum, лучшей игры 2009 года, от тех же геймдизайнеров.

рейтинг ожидаемости ★★★

• The Lord of the Rings: War in the North (Windows, PS3, Xbox 360). Перспективная action-RPG от создателей Baldur's Gate: Dark Alliance и Champions of Norrath.

рейтинг ожидаемости ★☆☆

• Sesame Street: Once Upon a Monster (Xbox 360). Игра Тима Шафера по мотивам детского мультфильма, специально для Kinect. Произвела фурор на пресс-конференции Microsoft.

Дополнительное чтение:
Рецензия на FEAR 3 в "СИ" №08(324), на Mortal Kombat – в "СИ" №05(321)
Статьи о Batman: Arkham City и The Lord of the Rings: War in the North - в грядущих номерах "СИ".



Инсталляция в честь Ace Combat: Assault Horizon намекала на превосходство американской боевой техники.

Bethesda

ИНФОРМАЦИЯ

Штаб-квартира: Роквилль (штат Мэриленд), США
Чем известна: Среднее по масштабам издательство, специализирующееся на RPG (The Elder Scrolls, Fallout). Время от времени пытается издавать игры других жанров. Через родительскую компанию Zenimax (создана основателями Bethesda) привлекла инвестиции и приобрела id Sofware, студии Arkane (авторы BioShock 2), Tango Sofworks (с Синдзи Миками во главе). Судя по этой активности, Bethesda будет «достроена» до полноценного конкурента лидерам рынка.

Три повода зайти на стенд:

• Rage (Windows, PS3, Xbox 360). Новый FPS на новом движке id Software. Немного старомоден, но очень убедителен.
рейтинг ожидаемости ★☆☆
• The Elder Scrolls IV: Skyrim (Windows, PS3, Xbox 360). Фанаты классических PC RPG в экстазе.
рейтинг ожидаемости ★★★
• Prey 2 (Windows, PS3, Xbox 360) – продолжение культового долгостроя. Можно дать ему шанс.

Дополнительное чтение:
Материалы о Rage и The Elder Scrolls IV: Skyrim читайте в грядущих номерах "СИ".

Лучшая RPG
The Elder Scrolls V: Skyrim
Тотальное отсутствие JRPG не позволило им претендовать даже на отдельную категорию, а Mass Effect 3 давно уже стоило бы назвать себя шутером – и не пудрить геймерам мозги. Двадцатиминутная демонстрация огромного, богатого мира Skyrim впечатлила фанатов RPG – давно они не получали столь традиционную и одновременно адекватную современности игру.





Джон Кармак
(id Software, технический директор):
«Я не думаю, что современные консоли исчерпали потенциал. Сейчас все не так, как во времена Super Nintendo или около того, когда многие программисты знали наизусть каждый регистр в устройстве и хотя бы раз обдумывали каждый возможный способ работы с платформой. Но современные системы – такие сложные и мощные. Я не думаю, что на свете есть хотя бы один человек, который может честно сказать, что знает об одной из них все. Я лично иногда открываю документацию к Xbox 360 на случайной странице, вижу текст, который до этого ни разу не читал, и потом вдруг осознаю: «О, а ведь, наверное, можно более эффективно использовать тот векторный процессор».



Сразу после пресс-конференции Nintendo можно было сыграть на 3DS в Luigi's Mansion 2.

Take-Two Interactive

ИНФОРМАЦИЯ

Штаб-квартира: Нью-Йорк, США
Чем известна: Фактически состоит из двух независимых подразделений: Rockstar и 2K Games. Первое самостоятельно производит и издает чрезвычайно качественные взрослые приключенческие игры (Grand Theft Auto, Red Dead Redemption, L.A. Noire), второе – все остальные (Civiization, The Darkness, Bioshock), большинство из них – тоже хорошие AAA-проекты. Take-Two (2K Sports) – основной конкурент EA на рынке спортивных симуляторов. Rockstar, как правило, не участвует в выставке E3 – видимо, считает себя выше этого.

Три повода зайти на стенд:

• Bioshock Infinite (Windows, PS3, Xbox 360). Попросту лучшая игра выставки, ее презентация оставляла послевкусие красивой и умной сказки.
рейтинг ожидаемости ★★★
• XCOM (Windows, PS3, Xbox 360). Переделанный едва ли не наполовину (по сравнению с прошлой E3) боевик по мотивам культовой стратегии.
рейтинг ожидаемости ★☆☆
• The Darkness II (Windows, PS3, Xbox 360). Стильный экшн по мотивам комиксов, не слишком далеко ушедший от первой части.
рейтинг ожидаемости ★☆☆

Дополнительное чтение:
Превью BioShock: Infinite – в текущем номере "СИ"
Статьи об XCOM и The Darkness 2 – в грядущих номерах "СИ"



Лучший экшн
Asura's Wrath
Конечно, Capcom не привезла DMC, но зато позволила лично опробовать миссию Asura's Wrath (ту же, что мы видели на Captivate). Гигантские боссы, колоритный главный герой, фирменное «японское» безумие, плюс свежий индуистский сеттинг – у игры есть все шансы стать кумиром среди фанатов DMC-подобных игр.

Ёсинори Оно (Capcom, геймдизайнер):
«Проект, над которым я сейчас работаю? Самый главный – это свозить жену в Диснейленд еще раз. Мы вместе уже десять лет, и за все это время так снова туда и не выбирались. Это мой самый большой проект!
Ну и, если уж говорить о проектах мечты, то есть один файтинг-сериал, стартовавший вскоре после моего трудоустройства в Capcom. Он называется Darkstalkers. Если бы мне дали необходимые ресурсы, я бы с удовольствием сделал новую часть Darkstalkers».



Electronic Arts

ИНФОРМАЦИЯ

Штаб-квартира: Редвуд (Калифорния, близ Сан-Франциско), США
Чем известна: Долгое время компания была крупнейшим независимым издателем игр, а геймерами и экспертами зачастую расценивалась, как "империя зла" (отсутствие ярких инноваций, покупка брендов у независимых студий и бессовестная их эксплуатация, другие грехи). Стоит отметить, что даже в то время среднее качество игр EA было довольно высоко – 7.5-8 баллов. Примерно с 2008 года политика EA изменилась – студии получили больше автономии и прав в принятии решений, немало сериалов было запущено с нуля (Dead Space, Dragon Age), стабильно выходят имиджевые авторские проекты (Mirror's Edge, Brutal Legend, Shadows of the Damned). Среднее качество игр стало еще выше.

Три повода зайти на стенд:

- Battlefield 3 (Windows, PS3, Xbox 360, Wii U). Необыкновенно реалистичное продолжение масштабного военного симулятора. Не путать с Battlefield: Bad Company.

рейтинг ожидаемости ★★★

- Mass Effect 3 (Windows, PS3, Xbox 360). Финал трилогии о командоре Шeпарде и космическом сексе.

рейтинг ожидаемости ★★★

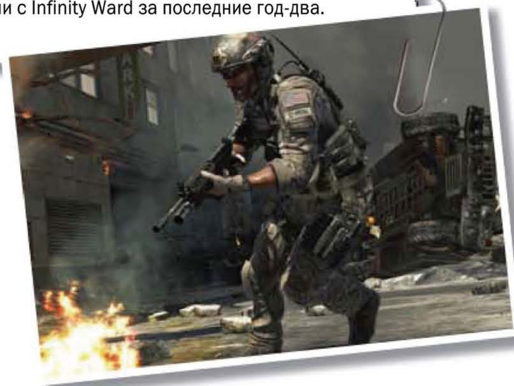
- Need for Speed: The Run (Windows, PS3, Xbox 360, Wii, 3DS). Гонки с сюжетом в духе кинофильмов «Форсаж» и «Угнать за 60 секунд»

рейтинг ожидаемости ★☆☆

Дополнительное чтение:
Статью по Mass Effect 3 читайте в «СИ» №6 (322)
Статью по Need for Speed: The Run читайте в предыдущей «СИ»
Статью по Battlefield 3 читайте в следующих выпусках «СИ»

Главное противостояние выставки Modern Warfare 3 vs. Battlefield 3

Невозможно определить, какой из этих двух шутеров «о современной войне» лучше. Самое забавное, что еще и поступают в продажу они практически одновременно – геймеры смогут проголосовать кошельком. Против Battlefield 3 играет то, что шутер зачем-то показывали в версии для PC. Против Modern Warfare 3 – все те странности, что происходили с Infinity Ward за последние год-два.



Disney Interactive

ИНФОРМАЦИЯ

Штаб-квартира: Глендейл (Калифорния, близ Лос-Анджелеса), США
Чем известна: В прошлом – подразделение Disney, вместе с другими издателями создававшее игры по мультлицензиям. Сейчас – самостоятельная компания, в чьем портфеле немало брендов, не имеющих никакого отношения к Disney. «Больших игр», как правило, лишь одна-две за год (в 2010 это платформер Epic Mickey от Уоррена Спектора и гонки Split/Second), остальное – проекты по лицензии (зачастую довольно хорошие). Впрочем, в 2011 году Disney закрыла студию Black Rock (авторы Pure и Split/Second) и Propaganda (авторы Turok(2008) и Tron: Evolution), что наводит на грустные мысли.

Три повода зайти на стенд:

- Disney Universe – кооперативный платформер, посвященный героям и мирам Disney и Pixar.

рейтинг ожидаемости ★☆☆

- Мечты о Pure 2 и Split/Second 2
- Любовь к мультфильму «Тачки 2» и игре по его мотивам

Дополнительное чтение:
Текст по «Трону» читайте в «СИ» №19 (316)



Дон Маттрик (Microsoft, президент игрового подразделения):
«Этапы нашего партнерства с Bungie были просчитаны наперед. Мы заранее знали, что они хотели бы заняться чем-то другим. Они любили Halo, но им хотелось попробовать себя в других жанрах. Поэтому мы еще несколько лет назад начали формировать новую команду. Я верю в то, что Halo 4 будет лучшей частью Halo, ведь у команды было достаточно времени, и ей помогают люди, которые и придумали вселенную Halo».

Microsoft Studios

ИНФОРМАЦИЯ

Штаб-квартира: Редмонд(штат Вашингтон, близ Сиэтла), США
Чем известна: Подразделение Microsoft, созданное в 2002 году для управления консольным бизнесом компании (Xbox, затем Xbox 360). Имеет меньше внутренних студий (ключевые – Lionhead и Rare), чем другие платформодержатели, но компенсирует это эксклюзивными сделками с независимыми партнерами. Ключевые бренды – Halo, Gears of War, Fable, Forza Motorsport. На E3 2011 сменило название (ранее – Microsoft Game Studios, MGS) и объявило об открытии трех новых студий – в Редмонде, Лондоне и Ванкувере.

Три повода зайти на стенд:

- Forza Motorsport 4 – игра, которая должна догнать и перегнать Gran Turismo 5

рейтинг ожидаемости ★★☆

- Gears of War 3 – финал знаменитого фантастического боевика Клиффа Блежински

рейтинг ожидаемости ★★★

- Новые семейные (и не очень) игры для Kinect

Дополнительное чтение:
О Gears of War 3 читайте в этом и предыдущем номерах «СИ»
О Forza Motorsport 4 – в ближайших номерах «СИ»

Atlus

ИНФОРМАЦИЯ

Штаб-квартира: Токио, Япония
Чем известна: Нишевый издатель, знаменит культовым циклом ролевых игр Shin Megami Tensei (а также его многочисленными ответвлениями, вроде цикла Persona), но до сих пор не произвел для топовых консолей ничего более дорогостоящего, чем визуальная новелла Catherine. Знакомит США не только со своей продукцией, но и с разработками небольших японских студий – например, Sting (Riviera: The Promised Land, Knights in the Nightmare) и Vanillaware (Odin Sphere).

Три повода зайти на стенд:

• Гигантская длинноногая блондинка Катерина, глазеющая с постера на всех посетителей выставки. Бумажная, но все равно эффектная.
• PSP-римейк Persona 2: Innocent Sin – когда-то эту RPG не стали публиковать на Западе, потому что, помимо прочих прегрешений, она позволяла персонажам сразиться со злодеем-оккультистом Гитлером. Но теперь у нас есть шанс увидеть официальный перевод истории, предварившей события Persona 2: Eternal Punishment!
рейтинг ожидаемости ★★☆
• Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2 (DS). Выпуски SMT отлично приживаются на портативных платформах, но когда играешь в демо, все равно испытываешь недюжинное желание стать миллионером – лишь бы дать Atlus много денег на создание, скажем, Persona 5 для PS3 и Xbox 360.
рейтинг ожидаемости ★☆☆

Дополнительное чтение:
Статья о Catherine (PS3, Xbox 360) в "СИ"№#5 (321)



Пожалуй, Gears of War – главный игровой бренд, который Microsoft выкатила в этом поколении консолей. Уважаем.

Лучший файтинг Street Fighter x Tekken

Файтинг Soul Calibur V ютился в будочке и мог похвастаться четырьмя персонажами и двумя аренами, а вот Street Fighter x Tekken был показан подробно, в деталях. Пусть, в каком-то смысле, это и всего лишь Street Fighter с персонажами Tekken, даже это – уже очень классное предложение. Спасибо Capcom за нашу счастливую взрослую жизнь!



Activision Blizzard

ИНФОРМАЦИЯ

Штаб-квартира: Санта-Моника (Калифорния, близ Лос-Анджелеса), США
Чем известна: Крупнейшее в мире независимое (т.е. не платформодержатель) игровое издательство, образовано после слияния Activision и Vivendi. Издательство Blizzard сохраняет автономию в рамках корпорации – в частности, традиционно не участвует в выставке E3, выпускает и представляет игры прессе самостоятельно. Главные проекты собственно Activision – Call of Duty и (в недавном прошлом) Guitar Hero. Президент компании Бобби Котик известен резкими, неоднозначными высказываниями и часто критикуется геймерами за жадность и утилитарное отношение к играм.

Три повода зайти на стенд:

• Огромный кинотеатр с трейлерами игр компании, занимающий почти весь стенд (общедоступных демок на нем не было вовсе)
• Call of Duty: Modern Warfare 3 (Windows, PS3, Xbox 360). Игра на миллиард долларов, ее делает обновленная студия Infinity Ward, которую покинула половина персонала. Что получится?
рейтинг ожидаемости ★★☆
• Prototype 2 - продолжение супергеройского боевика в открытом мире, которое не избежит сравнений с Infamous 2.
рейтинг ожидаемости ★☆☆

Дополнительное чтение:
- Спецматериал о студии Infinity Ward в «СИ» №3(319) и №4(320)
- Статьи о Modern Warfare 3 и Prototype 2 – в грядущих номерах «СИ»

Ubisoft

ИНФОРМАЦИЯ

Штаб-квартира: Париж, Франция
Чем известна: Самое крупное и очень амбициозное европейское игровое издательство, настроено принципиально против любых слияний и альянсов с американцами. Насчитывает двадцать пять студий по всему миру (часть, впрочем, занимается лишь вспомогательной работой, вроде локализаций), собирается заниматься даже производством фильмов. Основной центр разработки – провинция Квебек в Канаде, самый известный геймдизайнер – Мишель Ансель (студия во французском городе Монпелье).

Три повода зайти на стенд:

• Assassin's Creed: Revelations (Windows, PS3, Xbox 360). Второй сиквел к Assassin's Creed 2. Тот же ассасин, только в профиль.
рейтинг ожидаемости ★☆☆
• Tom Clancy's Ghost Recon Online (Windows, Wii U). Сетевой шутер, который демонстрировался даже в версии для Wii U.
• Rayman Origins (PS3, Xbox 360, Wii, 3DS). Двухмерное продолжение культового платформера с неповторимым французским духом.
рейтинг ожидаемости ★★☆

Дополнительное чтение:
Статьи по Assassin's Creed: Revelations и Rayman Origins читайте в ближайших номерах

Джон Рикитьелло (Electronic Arts, президент):

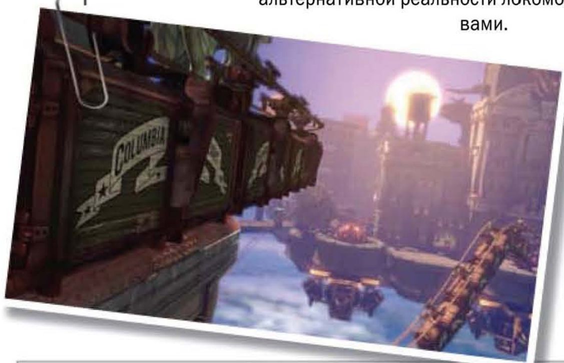
«К моменту, когда я начал работать в EA, я уже попробовал множество игр, но, если честно, не имел ни малейшего представления о том, как они делаются. Поэтому, вместо того, чтобы греть кресло начальника на этаже для руководства, я отправился за опытом в наши студии. Целый год провел в команде под названием Redwood Shores Studio. Там я получил много ценного опыта, участвуя в создании игр под брендами Tiger Woods, Madden, Bond, Lord of the Rings, NASCAR и Fight Night. Этот год работы в студии бесценен для меня. Не знаю, как человек может руководить игровой компанией, не будучи знаком с процессами и культурой разработки. Очень важно, что тогда я и полюбил игры, которые мы делаем».





Сатору Ивата (Nintendo, президент):
«Нам следовало приложить больше сил к объяснению того, как продукт работает. Мне стоило сначала показать одно изображение новой консоли, а потом уже начать демонстрацию контроллера. Жаль, что многие написали о продукте по мотивам текстов и фотографий из Интернета. Очень легко получить неверное представление о том, что это комплект из консоли и планшетного компьютера. Люди, которые лично посетили презентацию и попробовали устройство сами, поняли, что оно действительно открывает немало новых возможностей»

Лучшая игра выставки BioShock Infinite
Визуально безупречная игра, что редкость для неяпонских разработчиков. То же можно сказать и о Tomb Raider и Batman: Arkham City, но BioShock все же круче и свежее. Безумно понравилась демоверсия с полетами на воздушных рельсах и телепортирующимися из альтернативной реальности локомотивами.



Capcom

ИНФОРМАЦИЯ

Штаб-квартира: Осака, Япония
Чем известна: Сериалы Street Fighter, Resident Evil и Devil May Cry, феноменально успешная Monster Hunter, нынешний бум на файтинги – все это заслуга сотрудников Capcom. В последние годы издательство занимается поиском оптимальных форм сотрудничества с западными студиями, чтобы, как гласят официальные пресс-релизы, делать игры, интересные всему миру.

Три повода зайти на стенд:

• Экшн Asura's Wrath (PS3, Xbox 360). Демо – то же самое, которое показывали ранее на Captivate, мини-выставке издательства, но теперь поиграть разрешают всем желающим. Насладиться можно только особенностями боевой системы (драка с божественным крейсером – такое не забывается!), адвенчурные элементы остались за кадром.
рейтинг ожидаемости ★★★
• Ёсинори Оно. Дарит позитив, даже если просто появляется рядом со стендом, а уж когда совместно с Кацухирой Харадой подписывает постеры Street Fighter vs Tekken (PS3, Xbox 360, PS Vita), такое и вовсе не забывается.
• приобщиться к Resident Evil: Revelations (3DS)
рейтинг ожидаемости ★★☆

Дополнительное чтение:
Статьи об Asura's Wrath и Street Fighter versus Tekken читайте в "СИ" №#6 (322)
О Resident Evil: Revelations – в ближайших номерах «СИ»


Самый адский косплей выставки выкатил PR-отдел Warner.

Наши на E3 2011
Так или иначе, на выставку приехали все крупнейшие компании России, Украины и Белоруссии. Однако собственные стенды были только у Wargaming.net и Nival Network. Белорусы привезли World of Tanks и несколько всамделишных танков из музея (один поставили прямо у входа в выставочный центр). Разработчики, правда, поправили меня – один из «танков» на самом деле оказался самоходкой, но мне простительно не разбираться в теме. Посетители выставки были в восторге. Nival Network показывала Prime World, а продвигала игру с помощью надувного замка, куда можно было забраться и попрыгать вместе с полуголой стендисткой. Нам не удалось определить, насколько точно эта инсталляция отражает идею игры, но участникам действия явно было весело.

Konami

ИНФОРМАЦИЯ

Штаб-квартира: Токио, Япония
Чем известна: Компания начинала с того, что сдавала в аренду и чинила музыкальные автоматы, но сейчас о ней вспоминают в связи с такими популярными сериалами, как Metal Gear Solid, Castlevania, Silent Hill и Dance Dance Revolution. Как и Capcom, охотно сотрудничает с западными разработчиками.

Три повода зайти на стенд:

• Neverdead (PS3, Xbox 360)– незабываемый экшн, в котором герой может при необходимости оторвать себе даже голову и все равно не гибнет.
рейтинг ожидаемости ★★☆
• Silent Hill: Downpour (PS3, Xbox 360) – психологический ужастик, рассчитанный, как говорят разработчики, на тех, кому нравились ранние выпуски цикла.
рейтинг ожидаемости ★☆☆
• Metal Gear Solid HD Collection (PS3, Xbox 360) – сборник, объединивший три выпуска MGS: Sons of Liberty, Snake Eater и Peace Walker.
рейтинг ожидаемости ★★☆

Дополнительное чтение:
Статья о Neverdead в этом выпуске
О Silent Hill и MGS – в следующих выпусках.



Мотому Торияма (Square Enix, режиссер):
«Среди миллиона игр, которые вышли в прошлом году, японские разработчики были особенно восхищены Red Dead Redemption. Final Fantasy XIII-2, конечно, не предполагает настолько открытый мир, но кое-что мы все же позаимствовали у коллег. Например, миссии теперь могут генерироваться где угодно, а не только в заранее заданных местах, вроде конкретного храма. А еще в игре есть много-много чокобо, и на них можно кататься. Чувства, которые при этом возникают, сродни тому, что геймер испытывает, оседлав лошадь. Это действительно очень увлекательно, и идею мы тоже почерпнули из вышеупомянутой игры».



Бобби Котик (Activision Blizzard, президент):
«Потребность в специализированных устройствах для игр никогда не исчезнет, они нужны геймерам. Что касается Wii U, то для разработчиков платформа от Nintendo, сравнимая по графической производительности с другими консолями, была чрезвычайно необходима. Ведь мы производим такие игры, что было очень сложно поддерживать оригинальную Wii и удовлетворять при этом запросы наших геймеров в полной мере. Я думаю, что новый пользовательский интерфейс сам по себе очень интересен – появится немало классных идей по использованию второго экрана. Также чрезвычайно важно то, что в нем есть все современные физические интерфейсы, поскольку они действительно очень удобны».

Sega

ИНФОРМАЦИЯ

Штаб-квартира: Токио, Япония
Чем известна: Появилась на свет в результате слияния двух американских компаний: одна сколотила капитал на ввозе в Японию игровых автоматов (первоначально – для развлечения расквартированных на военных базах солдат США), вторая начинала с импорта фотобудок. С 1983 года Sega производила собственные консоли, в том числе Dreamcast, которая среди современных ей приставок была самой технически выдающейся, но не принесла компании достаточно денег, чтобы продолжить эксперименты с железом. С февраля 2001 года издательство сосредоточилось только на софте (хотя платы для аркадных автоматов по-прежнему выпускает). Sega неоднократно исследовала варианты консолидации с другими лидерами индустрии (в том числе с Microsoft), в 2004-м объединилась с ведущим игроком японского аркадного бизнеса, Sammy, образовав Sega Sammy. У многих ассоциируется прежде всего со сверхзвуковым ежом Соником, но при этом на старых брендах не зацикливается – активно развивает новые. А еще – улучшает себе карму, сотрудничая с независимой студией Platinum Games (Bayonetta, Vanquish)

Три повода зайти на стенд:

• Binary Domain (PS3, Xbox 360) – шутер от третьего лица, в который добавили элементы дейтсима! Мы с нетерпением ждем, появится ли в интернациональной команде героев кто-нибудь из России.
рейтинг ожидаемости ★★☆
• Anarchy Reigns (PS3, Xbox 360) – онлайновый beat'em up от студии Platinum Games.
рейтинг ожидаемости ★★☆
• Ретроспектива игр о Сонике – мини-выставка, посвященная истории сериала и рассказывающая о его ключевых выпусках.

Дополнительное чтение:
Статья о Binary Domain и Anarchy Reigns в этом выпуске

Лучшие гонки
Forza Motorsport 4
Разработчики игры признаются в любви к Gran Turismo – дескать, цикл сформировал у них любовь к жанру – и очень уважительно относятся к последней работе Кадзунори Ямаути. Однако на их стороне – скорость. В том смысле, что новые части Forza Motorsport производятся за разумные сроки, поступают в продажу регулярно, благодаря чему у цикла есть шанс не только обогнать, но и перегнать конкурента. Бонус – поддержка Kinect.





Мы любим Harvest Moon, издатель отвечает нам взаимностью.

Sony Computer Entertainment

ИНФОРМАЦИЯ

Штаб-квартира: Токио, Япония
Чем известна: Автономное подразделение корпорации Sony, занимается консолями марки PlayStation. Контролирует около двадцати внутренних студий разработки и столько же независимых студий-партнеров (second party), чудовищное количество сильных игровых брендов – то есть, имеет все возможности самостоятельно снабжать свои приставки эксклюзивами. Ключевые бренды в последние годы – inFamous, Uncharted, Resistance, God of War, Gran Turismo.

Три повода зайти на стенд:

• Twisted Metal (PlayStation 3) – возрождение классического автобоевика, разработкой занимается Дэвид Яффе.
рейтинг ожидаемости ★★☆
• Uncharted 3 (PlayStation 3) – завершение (надеемся) трилогии о Натане Дрейке, искателе сокровищ и приключений.
рейтинг ожидаемости ★★★
• Консоль PS Vita – наследница PlayStation Portable, самое мощное и продвинутое портативное игровое устройство.

Дополнительное чтение:
Интервью по Uncharted 3 читайте в "СИ" №7(323)
Материал по PS Vita читайте в "СИ"№3 (319)
Интервью с президентом SCE Japan читайте в "СИ" №6(322)



Питер Молине (Lionhead, геймдизайнер):
«Новая Fable – не рельсовая игра! Игры на рельсах – полная противоположность того, что мы до сих пор делали с Fable! Дело в том, что время на демонстрацию игры на пресс-конференции было ограниченным, именно поэтому нам некогда было бродить по миру. Поэтому мы настроили все так, что герой идет по заранее заданному пути. Я очень хочу убедить вас, что никаких рельсов в игре нет. Я даже вот на стене вам сейчас написал (показывает на записку, на которой написано: «ОНА НЕ НА РЕЛЬСАХ!!!»). Зачем нам вообще делать Fable на рельсах? Fable – это игра о свободе. Не только о свободе передвижения; но и о свободе стать тем, кем хочешь. И Fable: The Journey тоже будет на 100% соответствовать этой концепции».

Square Enix

ИНФОРМАЦИЯ

Штаб-квартира: Токио, Япония
Чем известна: С тех пор, как компания Enix приняла в свои обьятья Square, чокобо и слайм, символы сериалов Dragon Quest и Final Fantasy – друзья навек. Сейчас издательству также принадлежат японская Taito (производит как игровой софт, так и аркадное железо) и Eidos (Tomb Raider, Deus Ex, Hitman). Основная специализация – по-прежнему консольные RPG. По данным Enterbrain на сентябрь 2010 года – крупнейшее на родном рынке независимое издательство.

Три повода зайти на стенд:

• FF XIII-2 (PS3, Xbox 360) – продолжение породившей немало споров игры о Л'си, Фал'си и девушке, похожей на Клауда из FF VII
рейтинг ожидаемости ★☆☆

• Deus Ex: Human Revolution (PS3, Xbox 360, PC) – возрождение культового сериала.
рейтинг ожидаемости ★★★

• Tomb Raider (PS3, Xbox 360, PC) – история о молодой, еще не закаленной в расхищении гробниц и оттого почему-то невероятно привлекательной Ларе Крофт.
рейтинг ожидаемости ★★★

Дополнительное чтение:
Статья о FF XIII-2 и Deus Ex: Human Revolution в предыдущей «СИ», О Tomb Raider – в следующих выпусках.

Клифф Блежински (Epic, геймдизайнер):

«Я участвовал в круглом столе вместе с Кудо (Кудо Цунода, креативный директор Kinect), где обсуждался Kinect Fun Labs, и он сказал, что одобряет деятельность авторов хоумбрю-программ и хакеров, которая завязана на Kinect. Вообще, когда речь идет о хакерах, многое из того, что они делают, стоит принять, а не пытаться запретить. По-моему, индустрия медленно начинает осознавать это».





Битва эксклюзивов
Uncharted 3 vs. Gears of War 3

С обеими играми все абсолютно понятно. Два шутера от третьего лица, по сути разные во всем (от визуального стиля до наличия adventure-элементов) и при этом формально похожие (стрельба из-за укрытий, акцент на мультиплеер-режимы). Оба выходят осенью и должны способствовать популярности родной платформы – PlayStation 3 и Xbox 360 соответственно. Но, на самом деле, зависимость тут другая: кто какую приставку больше любит – тот такую игру и считает «более крутой».



Namco Bandai

ИНФОРМАЦИЯ

Штаб-квартира: Токио, Япония
Чем известна: Издательство, возникшее в 2005 году в результате слияния двух компаний: Namco и Bandai. От Bandai унаследовало игры по мотивам аниме и мощный бизнес по продаже игрушек, от Namco – Soul Calibur, Tekken, Ace Combat и персонажа-икону, Pac-Man.

Три повода зайти на стенд:

• Dark Souls (PS3, Xbox 360, PC) – создатели Demon's Souls – RPG, полюбившейся критикам во всем мире, - возвращаются к теме мрачного фэнтези.
рейтинг ожидаемости
• Ace Combat: Assault Horizon (PS3, Xbox 360) – эксперимент по перезагрузке сериала о самолетах и их отважных пилотах. Летать на этот раз позволят на всем, а не только на истребителях-бомбардировщиках.
рейтинг ожидаемости
• Soul Calibur V(PS3, Xbox 360) – демоверсий не предлагали, зато мы смогли взять интервью у разработчиков новой части очень популярного в редакции "СИ» файтинга.
рейтинг ожидаемости

Дополнительное чтение:
Статья об Ace Combat: Assault Horizon в этом выпуске
Статья о Dark Souls –в «СИ» #4 (320), о SC V – в следующих номерах «СИ».

Tecmo Koei

ИНФОРМАЦИЯ

Штаб-квартира: Йокогама, Япония
Чем известна: В августе 2008-го в игровой индустрии вовсю обсуждали новость: Square Enix положила глаз на издательство Koei, которое сделало себе имя на исторических стратегиях и экшнах вроде Dynasty Warriors, и теперь RPG-гигант готов выкупить ключевой пакет акций компании (30%) ради объединения. Но тут с контрпредложением к Koei обратилась Tecmo (Ninja Gaiden, Dead or Alive), и в итоге Square Enix получила отказ, а на свет появилась Tecmo Koei. Сериалу Ninja Gaiden все равно пришлось нелегко – незадолго до слияния он лишился главного идеолога, Томонобу Итагаки..

Один повод зайти на стенд:

• Ninja Gaiden 3: Razor's Edge (PS3, Xbox 360, Wii U) – Томонобу Итагаки плачет кровавыми слезами – в новой Ninja Gaiden все построено на QTE, а расправиться с врагами удается, даже если не смотреть на экран.

Дополнительное чтение:
Статья о Ninja Gaiden 3 – в следующих выпусках «СИ».

Nintendo

ИНФОРМАЦИЯ

Штаб-квартира: Киото, Япония
Чем известна: В позапрошлом веке – компания по производству игральных карт, сейчас - один из ведущих производителей игрового железа и софта. Благодаря Nintendo, геймеры во всем мире познакомились с итальянским водопроводчиком Марио и остроухим Линком, а также оценили на примере DS и Wii, что не самая топовая графика – не помеха успешным продажам консолей.

Три повода зайти на стенд:

• Wii U – не все осознали, что на конференции Nintendo речь шла не о новом контроллере для Wii, а о приставке-преемнице. На выставке в открытом доступе демонстрировали не игры для нового устройства, а их прототипы.
• The Legend of Zelda: Skyward Sword (Wii) – один из наиболее востребованных стендов на выставке. Желающих опробовать драки на мечах и полетать на птицах набралось просто таки рекордное количество.
рейтинг ожидаемости
• Luigi's Mansion 2 (3DS) – спустя годы Луиджи и его девайс-пылесос снова открывают сезон охоты на привидений.
рейтинг ожидаемости

Дополнительное чтение:
Статья о Wii U - в прошлом выпуске
Статья о Skyward Sword – в этом номере «СИ», о Luigi's Mansion 2 – в следующем.



Консоль Wii U можно было потрогать без очереди. А поиграть с ней – только с очередью. Выбирайте!



Йосинори Китасе (Square Enix, продюсер):
"Я думаю, что Final Fantasy XIII критиковалась за то, что она была задумана нами как чрезвычайно сюжетно-ориентированная. Настолько, что люди думали, что она слишком уж линейна, а это не всем нравится. Поэтому, начиная работать на XIII-2, мы решили учесть все негативные комментарии. Новая игра подразумевает более активное вовлечение геймера, акцент смещается с заранее заданного сюжета на действия игрока. Поэтому есть много мест, которые можно исследовать, вроде городов, а также можно выбирать, что вы хотите сказать NPC».





Илья Ченцов

BIOSHOCK INFINITE

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
shooter.first-person
Зарубежный издатель:
2K Games
Российский издатель:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Irrational Games
Страна происхождения:
США
Мультиплеер:
не объявлен

ДАТА ВЫХОДА
II квартал 2012 года

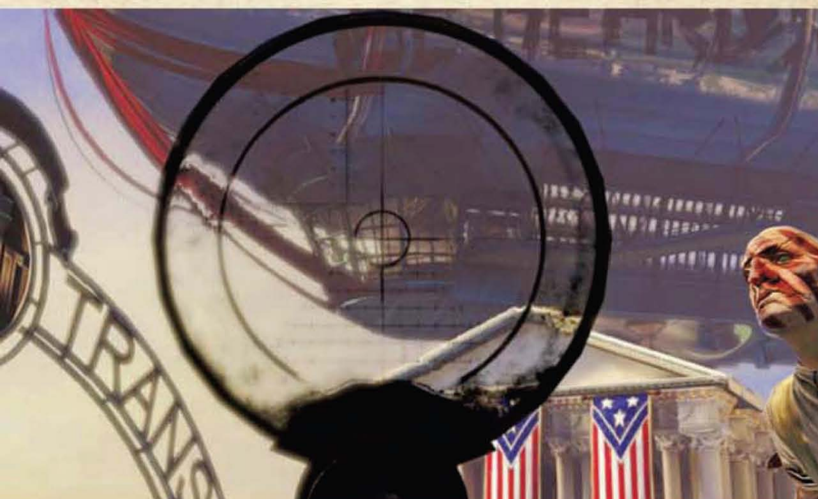
Думаю, многие уже заранее считают BioShock Infinite лучшей игрой 2012 года. Irrational Games вновь придумали уникальный, детально проработанный, а на этот раз ещё и светлый (хотя и не менее мрачный) мир, попасть в который нам страстно захотелось с первых же кадров первого же трейлера. В последующие месяцы нас исправно снабжали информацией, так что представление о том, как в это играть, сложилось практически полное – загадкой остаются лишь детали сюжета, но их раньше времени выведывать ни к чему. Поэтому большинство вопросов, которые мы задали креативному директору Irrational Кену Левину, сводились к одному: «Почему у вас всё не как у людей?»

В зарубежном кинематографе существует такое понятие, как «exploitation films» – фильмы, пытающиеся выехать на эксплуатации человеческих пороков или болезненного интереса к чему-нибудь. Демонстрация, скажем, секса и насилия в них часто оправдывалась образовательными или обличающими целями: «Смотрите, детки, это внебрачные связи. Никогда в них не вступайте!» или там «Урок истории: жил-был развратный император Калигула... Поскольку этот фильм финансируется издателем журнала Penthouse, мы вам подробно продемонстрируем, в чём состояла развратность Калигулы».

Выделять exploitation shooters из массы шутеров от первого лица как-то даже бессмысленно и тавтологично: все они потакают нашему внутреннему желанию безнаказанно зверски убивать живых существ. Создатели Doom не пытались прикрыть происходящие в их стрелялке безобразия зонтиком идеологии: у них была классная технология, страшные монстры, мощные пушки и образцовый дизайн уровней. Ну да, а ещё расчленёнка и кровища. Дети и взрослые рубились в Doom не потому, что им нравилась политическая подоплёка, сценарий или проработанная вселенная – палить по чертям и зомби «с видом из глаз» было просто необычно и увлекательно.

Позже просто стрелять геймерам поднадоело, и в игры стали добавлять больше сюжета, чтобы подогреть интерес аудитории. Но это были шутерные сюжеты – даже в сериале Half-Life история сводилась к тому, что на Землю напали инопланетяне и с ними надо бороться.

Теперь представьте себе рассказ о том, как кучка идеалистов построила на дне моря город-утопию, где собрались только самые светлые умы, куда был заказан путь «паразитам» и эксплуататорам; как их утопия пошла



Слева: Пусть Букер и не воздушный пират, пострелять по дирижаблю с борта «Колумбии» ему придётся. Хотя по уму, наверное, логичнее было бы его угнать (мозг, молчать!).



Вверху: В первой BioShock было тяжело на глазок определить, сражаетесь ли вы с последователями Райана или Фонтейна; в новой игре оппозиционеры старательно вымазаны красной краской.



Перенеся действие игры под открытое небо, авторы получили возможность оттенять самые драматические сцены переменами в погоде.

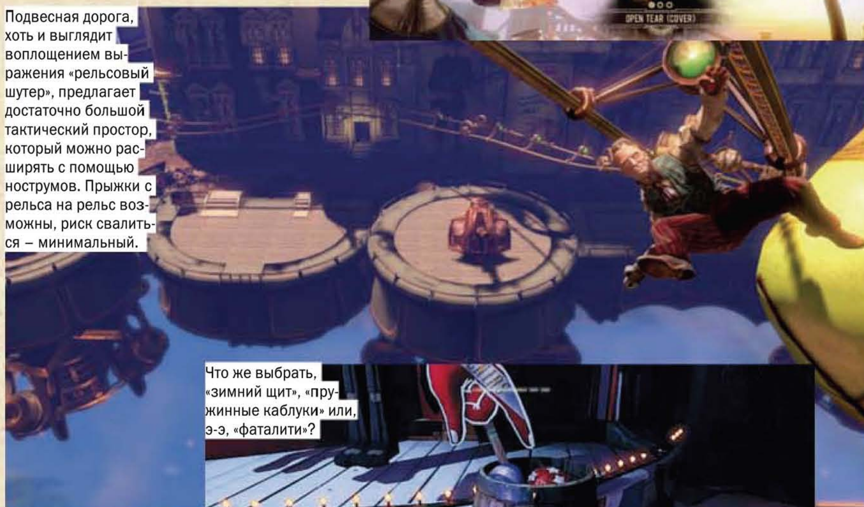
прахом из-за мелких человеческих слабостей, неполноценности собравшегося под колпаком общества и высокого давления в прямом и переносном смысле. Легко понять, что эта история никоим образом не подходит в качестве сюжета для шутера. Что же сделали Irrational Games? Написали к ней интерактивный эпилог со сценарием «А потом они все сошли с ума и их перестрелял спустившийся на батискафе мужик».

Таким образом, любители жанра не только получили возможность взять на мушку тяжеловооружённых водолазов и психов-мутантов, одетых по моде пятидесятых годов, но и могли на голубом глазу заявлять при этом, что изучают теорию объективизма. Приём «это не только вкусно, но ещё и полезно», столь популярный у авторов «эксплуатационного кино», сработал и здесь – особенно обрадовались игрожурналисты, порядком подуставшие писать про число пушек и тупой искусственный интеллект. «Ух ты, игры теперь не просто искусство, а целая ФИЛОСОФИЯ!» Ну как же, ведь имя одного антагониста – анаграмма Ayn Rand (с лишними буковками, но всё же), а имя и псевдоним второго отсылают к двум её книгам.

Креативный директор BioShock Кен Левин, наш сегодняшний собеседник, тем временем во всеуслышание признавал, что игрокам в массе не очень-то нужна навороченная история, обилие деталей их только запутывает. По словам Левина, из сценария BioShock были вырезаны несколько десятков персонажей и множество сюжетных поворотов; события в Восторге (Rapture) изначально были расписаны на протяжении шести-семи десятков лет, и персонаж игрока, например, должен был лично принимать участие в новогоднем восстании. Оставшиеся «рожки да ножки» были большей частью распиханы по аудиодневникам, многие из которых игрок мог так и не найти; те же, что удавалось обнаружить, часто приходилось слушать под свист пуль и треск «заклинаний».

Но даже если идеологический посыл игры потонул в гуле канонады, необычность BioShock не мог не заметить никто. Да, механика во многом повторяла System Shock 2 (модифицируемое огнестрельное оружие, возможность развития у персонажа паранормальных и хакерских способностей, системы защиты, от которых можно скрываться, выводить их из строя либо использовать к своей выгоде, наконец, воскрешающие камеры-чекпойнты), но в таких декорациях действие игр не происходило ещё никогда. Городок-антиаквариум в стиле ар-деко оказался настолько хорош, что игра, вопреки законам жанра, не закончилась его крушением и дала начало сиквелу, где в том же Восторге новый сбрендивший диктатор насаждал прямо противоположную идеологию.

ПО СЛОВАМ КЕНА ЛЕВИНА, ИЗ СЦЕНАРИЯ BIOSHOCK БЫЛИ ВЫРЕЗАНЫ НЕСКОЛЬКО ДЕСЯТКОВ ПЕРСОНАЖЕЙ И МНОЖЕСТВО СЮЖЕТНЫХ ПОВОРОТОВ.



Идея с темпоральными аномалиями заставляет вспомнить Singularity. Как и местная псевдокоммунистическая пропаганда, кстати.

Подвесная дорога, хоть и выглядит воплощением выражения «рельсовый шутер», предлагает достаточно большой тактический простор, который можно расширять с помощью нострумов. Прыжки с рельса на рельс возможны, риск свалиться – минимальный.



Что же выбрать, «зимний щит», «пружинные каблуки» или, э-э, «фаталити»?



Следующий временной провал приведёт Элизабет и Букера прямиком на E3, где будет демонстрироваться игра BioShock Unleashed. Букер скажет на это что-нибудь вроде «Only Duke plays with himself!»



Однако над продолжением Левин вплотную не работал, а предался новым фантазиям, готовясь «шокировать» геймеров теперь уже летающим городом. Концепция как будто более популярная, чем подводное поселение – вспомним хотя бы Лапуту Свифта и одноимённый летающий остров у Миядзаки, или, возвращаясь к истории жанра, популярную карту SKYCITY для Doom. Но Левин опять вытаскивает из рукава козырную карту идеологии – действие игры происходит в начале XX века, во времена зарождения американского эксепшионализма (идеи

СПУТНИЦА БУКЕРА СПОСОБНА МАТЕРИАЛИЗОВАТЬ АНОМАЛИИ: ФУРГОН ПОСЛУЖИТ УКРЫТИЕМ, ДВЕРЬ ОТКРОЕТ ПУТЬ ДЛЯ БЕГСТВА ЛИБО ПРОПУСТИТ СОЮЗНИКОВ НА ВЫРУЧКУ, ОРУДИЙНАЯ БАШНЯ... ТОЖЕ, НАВЕРНОЕ, КАК-ТО ПРИГОДИТСЯ.

об исключительности угадайте какой нации). Соответственно, власть на летучем городе-корабле, носящем гордое и символическое название «Колумбия», захватывают представители экстремистского ответвления этого учения и начинают, фактически, пиратствовать в небесах, насаждая свои идеи не только добрым словом, но и крупным калибром потолще орудий броненосца «Князь Потёмкин-Таврический». Честно говоря, я бы предпочёл поиграть за этих самых пиратов-радикалов, но нам придётся примерить жилетку и полосатые штаны незваного гостя на «Колумбии» – частного детектива Букера ДеУитта, разыскивающего девушку Элизабет, на которую, как впоследствии окажется, строят планы как колумбийские наркобароны, так и политическая оппозиция. Наркобаронов я упомянул не для красного словца – в новой игре на смену тоникам и плазмидам придут nostrums и vigors, и можно быть уверенными, что нам, во-первых, расскажут очередную псевдонаучную историю происхождения этих волшебных снадобий, а во-вторых, что они сыграют важную – можно даже сказать, роковую – роль в сюжете. Принципы действия «улучшителей» немного поменялись: «нострумы» дают перманентный пассивный эффект (вроде увеличения защиты или силы удара), и раз выпитое извергнуть обратно не получится; в компенсацию предлагаются нестабильные нострумы, употребляя которые, можно выбирать один возможный эффект из нескольких (сам Левин говорит, что почерпнул идею из Heroes of Might & Magic). «Вигоры» же позволяют баловаться магией – стрелять электричеством, передвигать предметы на расстоянии, управлять воронами (они тут, стало быть, вместо пчёл). Однако теперь количество выстрелов зависит, грубо говоря, от вместимости бутылочки: более мощные заклинания можно использовать лишь единожды-дважды после каждой дозы, а те, что послабее, – раз по десять-двадцать. Такая перебалансировка позволяет разработчикам (по их же словам) внедрить в игру действительно эпические вигоры. А они понадобятся: ведь, как и создатели Dragon Age II, авторы BioShock Infinite решили сделать сражения более масштабными по сравнению с предыдущими сериями, благо в заоблачном городе гораздо больше открытых пространств, где можно собрать толпу недовольных сплайсеров... простите, патриотов, чтобы потом шарахнуть по ним какой-нибудь ММП (магией массового поражения). Раньше для этого противников нужно было в буквальном

Infinite, «бесконечный», в названии как раз и намекает на эти параллельные реальности, и дальше по ходу сюжета перед нами откроется настоящая мультивселенная.



Шутер без лишних слов

Сейчас главной проблемой BioShock Infinite видится жанр. Разработчики из кожи вон лезут, чтобы раздвинуть его рамки, добавляя аномалии и покатушки без вагона по подвесной железной дороге, но нормального человеческого общения (ну, как в Fallout хотя бы) всё-таки уже катастрофически не хватает. Если задуматься, именно поэтому горожане и выведены психами – чтобы игроку даже в голову не приходило, что с ними можно по-нормальному потолковать. В результате информацию приходится по крохам черпать из разговоров с Элизабет (она, правда, сама просидела почти всю жизнь взаперти и многого не знает о «внешнем мире»). Мы уж было подумали, что эти беседы смысле посадить в лужу, но теперь у нас есть Элизабет, чьи паранормальные способности так замечательно дополняют действие заглатываемых Букером зелий. Мы уже рассказывали об этом в предыдущей статье: в определённых местах девушка будет «пасовать» сыщику какую-нибудь заготовку для суператаки – например, нашлёт на толпу взбесившихся горожан тучку, из которой Букер может вышибить для каждого преследователя персональную молнию, или сплавит близлежащие сковородки в ком горячего металла, чтобы герой телекинетически разнёс с его помощью преграду.

Однако нам показали и другое умение Элизабет: в некоторых местах «Колумбии» существуют пространственно-временные аномалии – предметы, торчащие из параллельной реальности, видимые, но бесплотные. Спутница Букера способна материализовать их с полезным эффектом: фургон послужит укрытием, дверь откроет путь для бегства либо пропустит союзников на выручку, орудийная башня... тоже, наверное, как-то пригодится. Однако сил активировать сразу всё у девушки не хватит, так что придётся каждый раз выбирать, на какой «глюк» поставить. Интересно, что иногда в аномалиях всплывают явные анахронизмы – например, на улице, где Элизабет пытается не то исцелить раненую лошадь, не то вытащить из-под неё очередной кусок альтернативного мира, на мгновение появляется кинотеатр, в котором идёт фильм Revenge of the Jedi (напомню, в нашей реальности Джордж Лукас в последний момент решил не называть так шестой эпизод «Звёздных войн», потому что мстить джедаям не к лицу). Возможно, слово



Не знаю, как вам, а мне некоторые сцены из игры напоминают The Saboteur. Там, например, мне нравилось между делом спасать простых граждан от нацистов – и тут будет что-то похожее. Жаль только, что уговорить краснопузого комиссара оставить дантиста в покое не получится – придётся бить на поражение.

Кен – «Стране»

? Вам не кажется, что чересчур сложная мотивация персонажа может на самом деле отпугнуть игроков? Обычно, если человек хочет поиграть в шутер, его желания просты – пострелять по монстрам или человечкам. Если сюда приплести объективизм или эксепшионализм, дать игроку возможность морального выбора или ошарашить его внезапными сюжетными поворотами – не рискуете ли вы, что он скажет «Эй, я не хочу, чтобы игра меня поучала», или «Мне не нравятся обе альтернативы, которые вы предлагаете», или «Нет, я не "Буду так добр" сделать для вас ещё что-нибудь, а просто выключу игру, вот и всё»?

По-моему, вопрос на самом деле состоит из двух частей. Во-первых, можно ли использовать философские и политические идеи в играх. Думаю, ответ мы оба знаем, потому что, как я подозреваю, большинство считает, что это была одна из наиболее интересных составляющих BioShock 1.

Что касается выбора и сюжетных поворотов – опять же, в первой BioShock они мало кого огорчили. Но, как я думаю, эти моменты нужно продумывать очень осторожно, чтобы не отвратить аудиторию. Впрочем, как и во многих других случаях, это в большей степени вопрос реализации, а не концепции.



PC
PS3
XBOX 360



This... is...
COLUMBIA-A-A-A!



«Девушка мне даже понравилась. Смешная. Жаль, что это шутер». (Мнение Марины Петрашко)

полностью заменят аудиодневники из предыдущих частей, но Кен заверил нас, что на текущей стадии «кассеты» всё ещё входят в джентльменский набор для подачи сюжетно важных сведений. Разумеется, не обойдётся и без рекламных объявлений, плакатов и пропагандистских речей. Особенно показательна в этом плане первая встреча с политиком Солтонстоллом, которого герой находит вещающим с трибуны перед рядами пустых стульев. Понятно, что на самом деле его тирада предназначена для игрока. Ещё понятнее, что развязкой ситуации станет до абсурдного эпическое побоище. Шанса показать находчивость бывшего пинкертоновского детектива, льстиво поддакнув демагогу, нам не дадут. Самое обидное, что Букер, в отличие от героев первых серий BioShock, весьма разговорчив – постоянно комментирует свои находки унылыми изречениями вроде «Что у нас тут?» и «Небось, дорогая штуковина» и общается с Элизабет на голливудском диалекте английского, где что ни фраза – то либо шуточка, либо намёк на то, что сыщик к девушке неравнодушен. Ну почему, как девчонку клеить – так Букер, а как от разъяренных ретрокиборгов и политиков-псиоников отбиваться – так игрок? «Мне как создателю игр никогда не нравились управляемые пользователем диалоги, – отвечает нам Кен Левин. – Это не значит, что они не имеют права на существование – многие уважаемые мной разработчики используют их, но мне так и не удалось придумать, как заставить подобную систему работать в играх Irrational. Дело даже не в жанре – мы также не использовали их в Freedom Force, которая была не шутером, а скорее стратегией с ролевыми элементами – дело в историях, которые мы рассказываем. Туда интерактивные диалоги просто не вписываются».

На такое чистосердечное признание нам ответить просто нечего. Так что мы, как Элизабет, откроем темпоральную аномалию, из которой появляется... Кен Левин из 2008 года. «У меня для вас плохие новости, "сказочники", – всем наплевать на ваши дурацкие истории», – вещает Кен-помоложе на Game Developers Conference в Сан-Франциско. Дальше он, правда, начинает объяснять, как же всё-таки

НУ ПОЧЕМУ, КАК ДЕВЧОНКУ КЛЕИТЬ – ТАК БУКЕР, А КАК ОТ РАЗЪЯРЕННЫХ РЕТРОКИБОРГОВ И ПОЛИТИКОВ-ПСИОНИКОВ ОТБИВАТЬСЯ – ТАК ИГРОК?

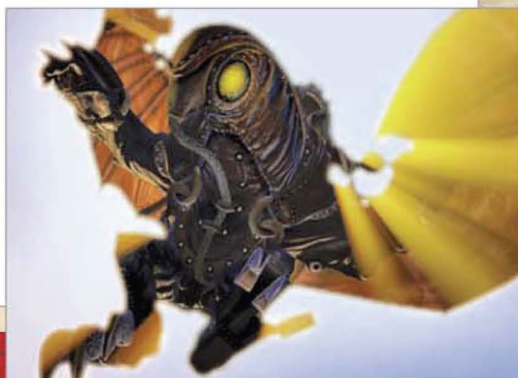
Кен – «Стране»

? Не секрет, что геймплейные элементы современных консольных шутеров – стрельба из укрытий, автоприцеливание, восстановление здоровья – придуманы, чтобы компенсировать особенности устройства контроллеров, не позволяющих целиться быстро и точно (в отличие от связки «клавиатура-мышь»). В BioShock этих элементов не было, в компенсацию игра предлагала бесконечное воскрешение в «вита-камерах» – сюжетно оно объяснялось, но всё равно выглядело довольно неуклюжим решением. Можно сказать, что это был чисто компьютерный шутер, и по бешено скачущим сплайсерам на консолях было трудно попасть. Будет ли новая игра как-то компенсировать особенности консольного управления? Будут ли версии для Windows и приставок отличаться в этом плане?

Пожалуй, не соглашусь с логикой вопроса. В System Shock 2, вполне себе хардкорной игре для PC, по моим понятиям, были Quantum Entanglement machines, выполнявшие ту же самую функцию, правда, платно. *(Важное уточнение! – И.Ч.)* Мы сделали их, чтобы лишний раз не вырывать геймера из мира игры.

В BioShock 1 мы кое с чем напортачили на PC – с поддержкой широкоформатных разрешений, настройками ускорения мыши и тому подобными моментами – но это произошло в основном потому, что тогда в команде не было хардкорных фанатов шутеров. Эти недочёты у нас даже как баги в базе данных не значились, и нас очень удивила реакция игроков на них (совершенно справедливая). Теперь мы таких оплошностей не допустим. Наша цель – эффективно поддерживать игру на той платформе, на которой геймер захочет в неё играть, максимально используя её возможности. Всегда ли нам удаётся достичь этой цели? Конечно же, нет. Но мы учимся на своих ошибках.

Поклонники сериала Oddworld примут изображённое справа существо за новую модель летающего слига, однако на самом деле это важный персонаж BioShock Infinite – страж Элизабет по прозвищу Songbird («певчая птица»). Те пятнадцать лет, что девушка провела взаперти, он ухаживал за ней, принося книжки и еду (нам остаётся только воображать, как выглядели походы этого гигантского чудища в библиотеку и булочную). В конце концов у красавицы развился стокгольмский синдром, и она стала считать своего тюремщика лучшим и единственным другом. Надо ли говорить, что это резко осложняет работу ДеУитту – ведь колумбийский бэтмен всячески стремится вернуть пленницу, а обижать его она не даёт. Не то чтобы этого летуна просто было обидеть…





Слева: Детализация человечков падает уже на небольшом отдалении от камеры – зато сразу видно, что скриншот настоящий!



соблазнить аудиторию заинтересоваться сюжетом вашей игры, так что мы закрываем аномалию и призываем дух Уилла Райта, который громогласно произносит: «Рассказывать истории с помощью игр неправильно. В видеоиграх важнее возможности развития истории». Об этих возможностях, не связанных с сиюминутными тактическими решениями, Кен молчит. На «Колумбии» есть две противоборствующие фракции: националисты Founders и оппозиционеры Vox Populi, однако в роликах Букер сражается с теми и другими, а когда Левину прямо задают вопрос, можно ли будет выбрать, на чью сторону встать, он, загадочно улыбаясь, отвечает: «Сами всё увидите» – и пример первой BioShock здесь, увы, не вдохновляет. Будут ли развиваться отношения Букера с Элизабет независимо от действий игрока – тоже неизвестно. Опыт Silent Hill 2 и Silent Hill 4 показывает, что оценить, по-рыцарски ли ведёт себя герой по отношению к героине, игра может и без диалогов со множественным выбором. Вопрос о том, будет ли это сделано в BioShock Infinite и какие повлечёт последствия, пока остаётся без ответа, но можно, опять же вспомнив предыдущие игры сериала, предположить, что попытки перетрудить помощницу или подать ей плохой пример могут аукнуться герою в финале.

«А какая-то детективная работа Букеру предстоит?» – спрашиваем мы у Левина в заключение. «Детективная работа, если её вообще можно так назвать, будет в духе первой BioShock – просто открывать секреты этого мира. Основой геймплея, как в LA Noire, труд сыщика не станет. У создателей этой игры получилось очень здорово, и с ними мы конкурировать не собираемся».

Это хорошо, что команда трезво оценивает свои силы, – но плохо, что замыкается в себе. Я как-то шутил про BioWare, что они делают хорошую игру, но всё время одну и ту же. Irrational Games уже сделала первый шаг по этому пути, и новое её творение, хотя внешне и непохожее на старые, рискует стать предсказуемым – а для игры, делающей ставку на сюжет, это довольно большое упущение. **СИ**



Заметки на полях

Проблема с современными играми, и BioShock Infinite в частности, – в том, что разные их части находятся на разных уровнях условности. Графика в игре чуть-чуть стилизована под комиксы, однако её, не погрешив против истины, можно назвать реалистичной; для игры написана подробная предыстория, продумана мотивация персонажей и (хочется верить) изобретено объяснение происходящим паранормальным явлениям. Однако демонстрации заставляют раз за разом задаваться вопросом «Почему?», ответ на который, увы, лежит не в рамках построенного авторами мира, а кратко звучит как «Потому что это всего лишь видеоигра». Почему герой, найдя на трупе сумасшедшего колумбийца бутылку пойла под названием Murder of Crows, сразу тянет эту гадость в рот? (Подобной неразборчивостью, кстати, страдал и герой BioShock.) Это же всё равно, что есть таблетки из кармана напавшего на тебя маньяка. Если бы обитатели «Колумбии» благополучно не свихнулись всем городом, они бы легко разработали план по нейтрализации засланного казачка – достаточно было бы подложить ему пузырёк с ядом и надписью «Выпей меня!» Бывалый детектив вряд ли устоял бы перед таким соблазном…

…Хотя, конечно, не исключено, что простой мышьяк его бы не взял – ведь чуть ниже по течению демо, в салуне, Букеру стреляют в висок из дробовика в упор – и детектив покидает заведение своим ходом. Понятно, что в шутерах такое происходит сплошь и рядом – если бы их герои погибали от одной пули, у жанра остались бы только самые упёртые фанаты. Но BioShock Infinite сама ставит себе палки в геймплей – мужик, который в нас стреляет, выглядит, как настоящий, ружьецо его тоже, а эффект внезапно оказывается «игрушечным». Особенно обидно, что потом Букер убивает владельца дробовика (и по совместительству салуна) одним выстрелом из его же оружия.

Впрочем, не исключено, что демку для простоты играли со включенным бессмертием, однако это не отменяет третьей нелогичности: встретив Солтонстолла, кандидата в мэры «Колумбии», Букер вскоре оказывается под огнём крупнокалиберных орудий, направляемым этим политиканом. Допустим, что Солтонстолл – псих, потому и стреляет по собственному городу. Но ведь и город не спешит низвергнуться на грешную землю (справедливости ради замечу, что какие-то разрушения артобстрел всё-таки производит). Понятно, что в случае с наземным шутером это выглядело бы естественнее – там городам падать некуда, но тут удивляешься, как «Колумбия» вообще «довисела» до прибытия нашего героя, особенно учитывая, что там уже бушует революция.

В этом-то и беда игр сериала BioShock – они погружают в свой мир гораздо глубже, чем, скажем так, шутеры без претензий, а потом, когда мозг уже «включился», он начинает отторгать условности жанра, отойти от которых у разработчиков пороху таки не хватило.

PC
PS3
XBOX 360





Артём Шорохов

Dead Island

ДАТА ВЫХОДА
9 сентября 2011 года (Европа)

Все любят отдыхать, особенно летом. Все любят солнце и пляжи, пальмы и шезлонги, коктейли и девушек в бикини. А ещё все любят зомби. Особенно в Польше. Там, наконец, сложили два и два, и к окончанию сезона отпусков готовятся втянуть размякших на солнышке дачников в зомби-апокалипсис особого кроя – курортный.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action.first-person/role-playing.action
Зарубежный издатель:
Deep Silver
Российский дистрибьютер:
«Акелла»
Разработчик:
Techland
Локализация:
звук + текст
Страна происхождения:
Польша
Мультиплеер:
co-op (до 4-х)

Ничего такого уж свежего, впрочем, в этой идее нет – когда-то давно ещё FarCry устроил жанру этакую курортную революцию, вытащив шутеры из бесконечных окопов Второй Мировой и мрачных коридоров постылых военных баз на свежий воздух, поближе к морю. Да только вот подвох: Dead Island – не шутер. И чтобы воочию убедиться в этом, пришлось провести несколько часов за полной (но ещё не финальной) консольной версией игры с геймпадом Xbox 360 в руках.

Все мертвецы попадают в рай

И всё-таки, почему не шутер? Казалось бы, все формальные признаки налицо: тут тебе и вид от первого лица, и толпы противников, и огнестрельное оружие. На поверку же оказывается, что спец по огнестрелу среди четырёх доступных персонажей в Dead Island всего один, патронов негусто, а боевая механика игры тяготеет к сеговскому Condemned, в грязных и плохо освещённых подворотнях которого хорошая доска с гвоздями порой оказывалась надёжней и желанней могучего шотгана с пригоршней патронов. И пускай на E3 разработчики из Techland демонстрировали именно огнестрельный геймплей, сам Dead Island недвусмысленно намекает: большую часть игры придётся полагаться на импровизированное оружие – иными словами, на то, что валяется под ногами. Поначалу это вёсла и палки, чуть



Кому в Зомбилэнде жить хорошо

Как когда-то давно некрасовские мужики сумели отправиться в путешествие благодаря самобранной скатерти, так и герой (героиня, герои) Dead Island подвергаются «волшебному допущению» со стороны автора сценария – он (она, они) по неведомой причине оказывается невосприимчив к зловещей инфекции, обращающей здоровых, но слегка укушенных людей в ковыляющих по всему острову гурманов, до чужого ума жадных. Этот нехитрый трюк и позволяет взять в руки весло, открыть дверь убежища и отправиться в бой – сперва на помощь собственному спасителю, затем – ради общего блага, а вжившись в роль местного супергероя и войдя во вкус – уже и по всякому мелкому поводу. При этом сами поручения (во всяком случае те, что видел я) обычно оказываются довольно жизненными, даже актуальными: кто-то потерял близких и лишь просит почаще глядеть по сторонам, кому-то для общего же блага пригодятся запчасти или бензин, чтобы сжечь быстро разлагающиеся на жаре тела, кто-то подскажет, где на острове отыщется нечто полезное… В общем, никакой ерунды в духе «убей пять мертвецов в красных трусах» – для такого рода деятельности в игре содержится отдельная challenge-система, поощряющая дополнительными очками опыта за самые разные «достижения», от простых до сложных. Да, как в Borderlands.

Здесь и далее: Все скриншоты в статье демонстрируют версию для ПК (Deep Silver внимательно за этим следит). В консольных вариантах картинка всё-таки похуже.

позже – ножи, газовые баллоны, свинцовые трубы. Отыскать, конечно, можно и пистолет (игра учитывает специализацию персонажа – подкидывает ему подходящие предметы, но отнюдь не балует), а в дальнейшем и целый арсенал, но с любым полюбившимся оружием рано или поздно (рано, если не тратить деньги на починку) придётся расстаться: сломается, потеряется, лишится патронов – в общем, придёт в негодность, лучше к нему особенно не привязываться. Хотя, если денег удалось собрать достаточно (не зря же туристы-зомби повсюду таскают на шее кошельки), их можно выгодно вложить в особенно понравившийся нож: прокачать статсы, отремонтировать, усовершенствовать. Для этого предстоит отыскать в каком-нибудь гараже слесарный стол, вроде верстака из Dead Rising 2, и иметь при себе необходимые материалы. В бейсбольную биту, например, можно набить гвоздей, а к клинку подвести электричество.



Мочить в бассейне

Любой юный натуралист знает, что зомби хорошо горят (+1 DPS). Шарахнуть ожившего мертвеца током тоже может быть хорошей идеей. Однако мы с представителем компании «Акелла» Константином Шуваловым в день Ивана Купала пошли дальше и попробовали зомби утопить. Ювелирным тычком незаменимого каблука Сянь Мей мы опрокинули жертву в бассейн и с удовлетворением понаблюдали, как несчастный, теряя по 20 HP в секунду, очень быстро захлебнулся, так и не успев прийти в сознание. «Отметь там у себя в блокноте – зомби под водой не дышат, – велел Костя. – Это важно!» Доказано бассейном: в Dead Island помимо прочего реализована система стихийного урона. Да, как в Borderlands.

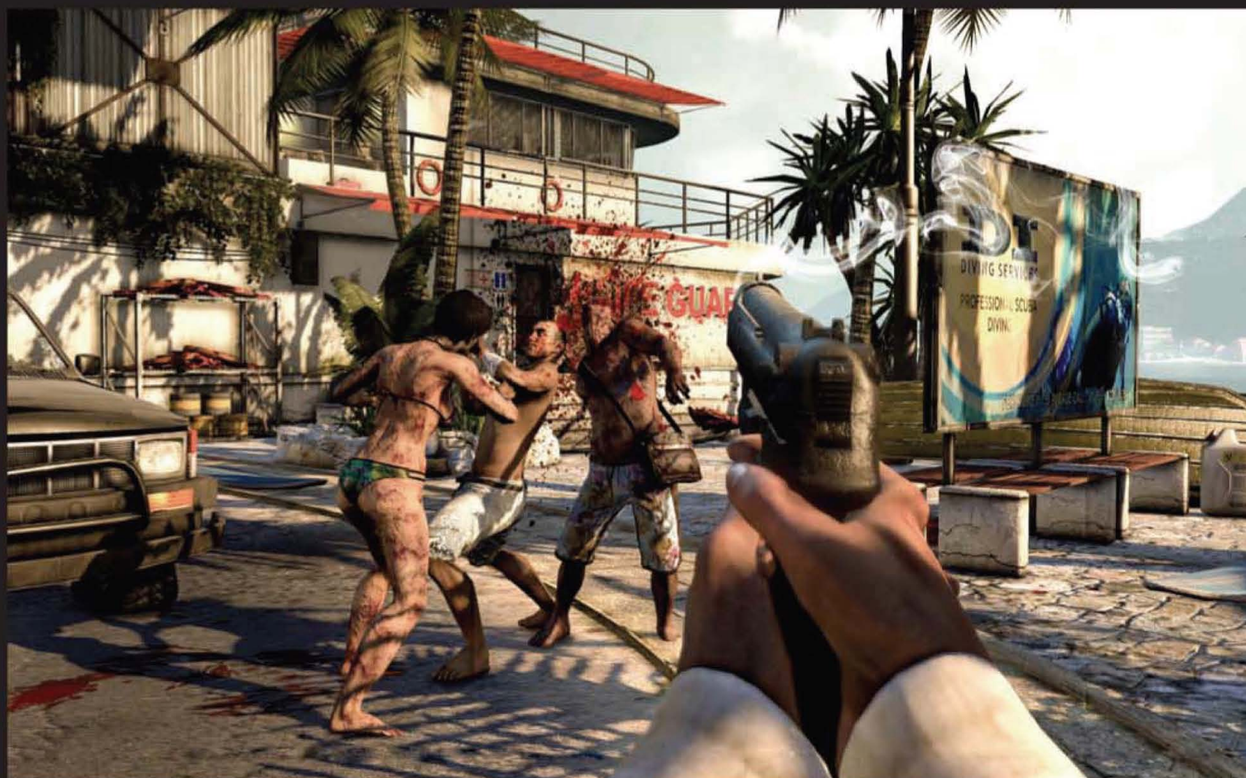
Быстрый и зомби

Сами сражения с зомби в меньшей степени напоминают шутеры, и в большей – Condemned, Dead Rising и «рукопашные боевики» от первого лица вроде Zeno Clash. Здесь, например, даже есть своя система усталости. Стамина расходуется на бег, прыжки, размахивание оружием... Ударить можно и посильнее обычного, но придётся потратить больше сил и времени на замах, а ни того, ни другого в опасной ситуации, как правило, не бывает в избытке. Не рассчитаешь силы, запыхаешься – тут-то тебя и собьют с ног первым же ударом и вот-вот примутся грызть давно нечищеными зубами. Полоска стамины при этом есть и у противников: даже рядового зомби не повалить на землю, если у него ещё хватает сил; зато очень бывает приятно всё как следует рассчитать и отправить мертвяка в нокдаун парой-тройкой хороших ударов, а затем без промедления добить, не оставив ему времени на восстановление. Как рассчитать? Выбирая удобное время для атаки. Наиболее уязвим, к примеру, бегущий зомби – ведь на бег он расходует силы, а значит, один подготовленный удар по кровожадно оскаленному лицу почти наверняка опрокинет спринтера в пыль. И пока оглушённый оксюморон приходит в себя, есть время допинать его ногами – чтоб не изнашивать зря оружие – и обобрать, пополнив кошелёк несколькими долларами.

Внизу: Регенерации здоровья в Dead Island нет. И аптечки попадаются нечасто. И карманы не бездонные. Лучше быть поосторожнее.

Соседи съели моих соседей

Что касается общей организации игры, описать её несложно, коль скоро вы знакомы с ключевыми вдохновителями Dead Island. Если не пускаться в перечисления всех имеющихся механик, можно смело сказать: перед нами




Модель повреждений в Dead Island якобы «честная». Расчленёнка тоже есть, но вялая, без души.

ПОКА ОГЛУШЁННЫЙ ЗОМБИ ПРИХОДИТ В СЕБЯ, ЕСТЬ ВРЕМЯ ДОБИТЬ ЕГО НОГАМИ – ЧТОБ НЕ ИЗНАШИВАТЬ ЗРЯ ОРУЖИЕ – И ОБОБРАТЬ.

новый Borderlands. В другом сеттинге, с другими акцентами, где надо – как следует доработанный напильником, но всё ещё Borderlands. Загляните в строку «Жанр» на информационной плашке статьи: слова «role-playing» являются важной частью жанровой формулы.

Если как следует зажмуриться, можно самостоятельно придумать Dead Island уже на основе имеющейся информации. Громадный вымышленный остров на территории государства Папуа – Новая Гвинея поделён на тематические зоны, под завязку набитые (в порядке возрастания популяции) NPC, квестами и зомби. В пределах каждой «открытой» территории можно идти куда глаза глядят и делать, что хочется; например, погрузиться в авто и колесить по курортной зоне, десятками сшибая оживших мертвецов в погоне за челленджем Karmageddon, или лутить пляжные бунгало, запасая полезные вещи впрок. Как и в Borderlands, здесь ровно четыре персонажа – помимо стартовых характеристик (Health, Speed, Stamina), они различаются оружейной специализацией, особым умением Blood Rage и деревьями скиллов (конкретно – Blood Rage, Combat и Survival). Как и в Borderlands, основные квесты здесь ведут к развитию истории и формируют сюжет, а побочные задания подбрасывают экспу (для прокачки персонажа именно квесты имеют наибольшую ценность), интересных персонажей, кое-какие новые возможности. Так, уже в самом начале игры можно помочь спасённому механику с поиском автозапчастей и заполучить машину на ходу. А можно взяться за совершенно другой квест, в ходе которого также придётся сесть за руль. «Необязательные» события иногда складываются в любопытные мини-сценарии и в целом ничуть не уступают сюжетному монорельсу – во всяком случае, те, в которых довелось поучаствовать мне.


Вверху: Впервые сев за руль, чувствуешь себя, будто набрал IDDQD. Однако хорошие зомби быстро разберут тачку на части, коли водитель плох. И, кстати. Никакого аркадного «вида сзади» – только по-честному, из кабины.

Хождение по зомби

И в этом, пожалуй, главное отличие Dead Island от работы Gearbox (а заодно и от прочих Diablo-ориентированных игр) – в качестве квестов. Конечно, не стоит судить по верхушке айсберга о той части, что всё ещё скрыта водой, но первое впечатление таково: Dead Island гораздо интереснее как сингл. Всё ещё слегка монотонный с точки зрения геймплея, но уже практически не отличимый от так называемых сюжетных боевиков, вроде тех же Call of Juarez, предыдущих работ студии. Вдобавок на Dead Island как будто почти не распространяется жанровое пенальти, обычно накладывающее определённые ограничения на графику: Chrome Engine в очередной раз демонстрирует прекрасный результат, который не стыдно поставить в один ряд

Завтрак туристом

У игр про зомби есть одна неприятная общая черта: все враги более или менее одинаковы. Зомби могут выглядеть по-разному и даже немного по-разному себя вести, но этого недостаточно для того, чтобы считать их действительно разными врагами. Все выкручиваются как умеют: Left 4 Dead – при помощи касты «особых заражённых», нынешний Resident Evil – придав мертвецам ума и способность держать оружие… А что придумали авторы Dead Island? Увы, пока сказать трудно. В интервью разработчики уверяют, что в игре видимо-невидимо совершенно разных противников, ничуть не похожих друг на друга, но на личном опыте можно сказать лишь о том, что к «просто зомби» время от времени присоединяются ещё и «зомби особые» – более опасные, живучие, отличающиеся внешне и имеющие кое-какие дополнительные способности. В целом схема, какой она представляется сегодня, очень напоминает всё тот же Left for Dead, лишь с поправкой на RPG-начинку Dead Island. Иными словами, всякий мертвец на пути «прокачан» до определённого уровня. Да, как в Borderlands.





Extra Downloadable Zombies

Во вкладке Extras главного меню обнаружились ссылки на два уже запланированных DLC и строчка для ввода redeem-кода. Единственная иллюстрирующая будущие скачиваемые дополнения картинка – перед вами. На ней можно увидеть несколько типов «особых зомби», а также разобраться, кто из героев какое оружие предпочитает.





Вверху: Зазеваешься – и зомби удастся тебя схватить. Это не страшно, если не паниковать, а быстро и чётко нажать сперва LT (чтобы поймать мертвяка за шею, а то ведь кусается), а затем RT (чтобы как следует зарядить ему по наглым нечищеным зубам). Да только обниматься они лезут всегда столь неожиданно, что нехитрое QTE немудрено и запороть.

с нашумевшими играми самых знаменитых студий – хоть с Crysis, хоть с FarCry 2.

Пока всё ещё остаются вопросы к насыщенности острова разнородными объектами (например, все встреченные автомобили и автобусы оказывались одинаковыми, пусть и с разной степенью повреждений), но никоим образом не к качеству картинки. Владельцам консолей, впрочем, на особенную красоту рассчитывать, похоже, не стоит: Techland традиционно все силы вкладывает в версию для ПК, в то время как на долю PlayStation 3 и Xbox 360 осталось лишь портирование оригинала – на мой взгляд, неидеальное. Не поймите превратно, консольный Dead Island выглядит весьма недурно (но, увы, никак не на пределе возможностей железа), но с сочной и детальной картинкой на мониторе даже не самого мощного ПК его всё-таки не сравнить. А вот играется версия для геймпада на удивление бодро и даже как-то «правильно» – хорошо видно, что и управление, и интерфейс, и сама геймплейная логика изначально спланированы для тех, кто клавиатуре с мышью предпочитает аналоговые стики и курки.



И жили они зомби и счастливо

Dead Island по незнанию частенько сравнивают с Left 4 Dead – здесь, мол, и четыре игрока, и коктейли Молотова, и множество шустрых зомби… Однако эта игра совсем другого толка. Co-op здесь хоть и предпочтителен, но необязателен (и никакие боты не вмешиваются в личную историю персонажа, выбранного игроком-одиночкой), а напарники не бегут стремглав к выходу с уровня, расходуя по сотне пуль в минуту, но совместно прокачиваются, неспешно кочуя от квеста к квесту, и осваивают полную зомби песочницу. Всё это, конечно же, напоминает Borderlands в декорациях Dead Rising. Или Dead Rising на механике Borderlands – как вам удобнее. Это был лишь вопрос времени, когда на запах денег, источаемый обеими успешными формулами, начнут собираться голодные и злые разработчики в надежде поживиться куском-другим сочной и лакомой геймерской любви. **СИ**

Курортный роман?

Dead Island это игра о том, как люди приехали в отпуск, распаковали свои чемоданы, заказали Пина Коладу в номер и вдруг столкнулись с оравой кровожадных мертвецов. Когда мы впервые услышали о Dead Island, авторы игры по полной разыгрывали карту курортной экзотики: пальмы, море, белоснежный песок, девушки в бикини – именно здесь начинается игра. Однако на E3 вдруг привезли демо в обычном городском сеттинге – с даунтауном, зомби-строителями, асфальтом, автобусами, многоэтажками и даже канализацией. Иными словами, рановато записывать игру в пляжные развлечения – на острове мертвецов ещё довольно неизученных мест. Где, судя по всему, навалом автоматического оружия. Впрочем, состав коллекционного издания всё равно «курортный» (рубаха-гавайка, кошелёк на шею). Оно и к лучшему.



Красное и Чёрное

Последний месяц перед выходом Gears of War 3 нам помог скоротать исполнительный продюсер игры, человек внушительной наружности, обладатель могучей рыжей бороды, известный в Твиттере как GearsViking Род Фергюссон. Встречайте!


Беседу провёл: Артём Шорохов


Род Фергюссон, исполнительный продюсер Gears of War 3

? Без предисловий – с порога и сразу в лоб: Кармайн выживет? Я ведь специально купил чёрную футболку[1]...

А я вот купил красную! Так что мы с тобой друг друга обезвредили! А если серьёзно, мы очень благодарны тебе и всем прочим фэнам, кто принял участие в судьбе Кармайна – благодаря всем вам мы сумели собрать и передать на детскую благотворительность аж $150 000. Но чтобы узнать, кто победил, вам всё-таки придётся дождаться игры, и никак иначе!

? Что ж, давай говорить об игре. Например, о том, как вы её делаете. Первая Gears создала мир, задала его мифологию, и с тех пор вам необходимо придерживаться определённых канонов. Не возникало ли трудностей с увязыванием воедино сюжета и геймплея сиквелов? Вот, скажем, во второй части вы избавились от крилей, сделав ночи на Сере относительно безопасными, зато придумали «убийственный дождь», о котором прежде и не упоминалось даже...



Это и впрямь бывает делом мудрёным – придумывать что-нибудь новенькое, но не перечёркивающее предыдущую работу, так что мы с самого начала постарались не запирать себя в слишком жёсткие рамки. Никто и не ждал, что все лучшие придумки удастся разом воплотить в первой же игре. Ты знаешь это, и ты заранее оставляешь немного пространства для будущих маневров. Именно поэтому мы не заперли мир игры на все замки сразу же, и ещё со времён первой Gears наша сюжетная Библия[2] прописана на высшем уровне. У нас есть пространство для маневров, для экспериментов, для изучения и углубления истории, новых геймплейных идей – всего того, что позволит сделать лучшую игру на свете.









Вверху:
Саманта Бирн

Внизу:
Джейс Стрэттон

? Вопрос простой, но очень важный. Комиксы и книги по Gears – каноничны? Можем ли мы доверять им, когда речь заходит о событиях во вселенной Gears of War?

Вполне – и книги, и комиксы. Особенно те, что Карен Трэвисс[3] пишет прямо сейчас. Кое-какие вольности, конечно, допускаются там и сям, но по большей части, сюжеты комиксов и книг привязаны к играм. Скажем, книги со второй по четвёртую[4] заполняют сюжетное пространство между Gears 2 и Gears 3. Так что если вам хочется узнать, что же случилось с отрядом «Дельта» после того как Хасинто был затоплен, ищите ответы в книгах.

? Мы знаем, что в Gears 3 наконец-то появится Джейс, главный герой комикс-арка «Дыра» от Джоша Ортеги. Не мог бы ты побольше рассказать о его роли в новой игре?

Раз уж Gears 3 – кульминация трилогии, мы захотели собрать, так сказать, под одной крышей всех важных персонажей истории. И взяли в игру Джейса из комиксов и Берни Матаки из книг. Да и с точки зрения сюжетной структуры (раз уж Клейтон так сильно отличается от прочих братьев Кармайнов), для контраста с ветеранами нам понадобился персонаж помоложе, «позеленее» – и Джейс отлично вписался в эту роль. К тому же ему здорово подошёл голос Майкла Б.Джордана, замечательного актёра, с которым мы уже к тому времени сработались.

? Значит, можно надеяться увидеть в игре (в сюжетном режиме или хотя бы в мультиплеере) и героинь из комикс-арка Barren? Уверен, они отлично смотрелись бы бок о бок с Аней и Сэм...

Увы, в основной игре они не появятся. Но как знать, чего ждать от Gears в будущем…

? Кстати, о Саманте. О Сэм. Её пока немногие знают, пожалуйста, расскажи о ней.

Саманта Бирн – персонаж, созданный Карен Трэвисс для романа Anvil Gate. Вот как она сама описала нам героиню:

«Саманта Бирн находчивый, талантливый и ценный солдат. Её отец сражался бок о бок с Виктором Хофманом во время осады Энвил Гейт; война у неё в крови. Сэм дружелюбна и мила, хотя в запале может и нагрубить. Особенно ей нравится поддразнивать Бэйрда. Они вечно друг друга подкалывают, и кто-то по ошибке может принять такое поведение за флирт. Однако Бэйрд с Сэм и впрямь лишь коротают время, выискивая, куда бы вонзить очередную шпильку. К войне у Саманты отношение простое: делай, что должен, лишь бы друзья были живы и отправились в новый бой.

? Крайне важный вопрос. Почему Доминик отпустил бороду? В нашем журнале недавно была статья «Год бород». Так вот, в ней установлено, что если ты бородат, но при этом не гном и не викинг, значит, к гадалке не ходи, недавно пережил глубокую эмоциональную травму. Но ведь несладко в мире Gears пришлось всем. Отчего же только Дому такая честь?

Что ж, вы тут всё верно подметили. В начале войны Дом лишился обоих детей, и с тех пор жил лишь надеждой отыскать пропавшую жену. А когда лишился и её (см. Gears 2), у него больше ничего не осталось. Потеряв цель, ориентир, он сломался, махнул на себя рукой; борода – просто один из способов отразить эту перемену визуально. Единственное, что ещё хоть как-то держит Дома на плаву, – его дружба с Маркусом.

? Что в Gears 3, по-твоему, больше всего впечатлит игроков? Хотя бы намекни!

Да тут так много всего классного, что-то одно просто не выбрать! Мне больше всего нравится то, как много всего можно делать в Gears 3. Хочешь – вот тебе сюжетная кампания. Или можешь сыграть кампанию в аркадном режиме (Arcade mode) против собственных друзей. Вернулась «Орда», и она круче некуда. Есть Beast-режим, в котором можно выступить за монстров и валить людишек. В конце концов, тут у нас обновлённый, отремонтированный и со всех сторон вылизанный мультиплеер на выделенных серверах, что так полюбился всем во время беты. В общем, это самая здоровенная Gears из всех, я дождаться

не могу того дня, когда геймеры наконец до неё доберутся и собственными глазами всё это увидят.

? Знаешь, что всегда расстраивало меня больше всего? То, что в Gears of War нельзя играть вчетвером. Вдвоём можно, а вчетвером – нет. И ведь ладно бы героев было всего два, но нет же – персонажей хватало. И вы наверняка обсуждали возможность 4 player co-op mode. Так отчего же не срослось?

Ну, теперь уже ждать осталось совсем недолго, кампания Gears 3 целиком рассчитана на четверых. В прошлом трудности с этим были одновременно и технические, и дизайнерские – уровни-то для четверых нужны попросторнее, врагов побольше… А просто скопипастить пару лишних рук и пушек – вариант не наш. В Gears 3 мы эти преграды преодолели, так что Бэйрд и Коул ждут своих игроков.

? Ну, хорошо. Мы все любим Gears of War, надеюсь, вы довольны. Настало время для вопроса-без-которого-нельзя-обойтись. Как там дела с фильмом? Что стряслось, ведь всё уже было, кажется, на мази? Что это вообще за ёлки-палки в последнее время с фильмами по мотивам видеоигр? Что им всё время мешает?

Мы совсем-совсем не можем об этом говорить…

? Ладно, оставим это. Вот, что я давно хотел спросить: как конкретно устроены бета-тестирования? Я поучаствовал в бете – много бегал с шотганом, стрелял незнакомым людям в голову, приспосабливался к новым фишкам, новым картам, новому оружию. Но как именно это помогло вам отыскать изъяны, прикрыть дырки и выверить баланс? Я знаю, многим игрокам всегда есть, что сказать на этот счёт, но ведь их никто, в общем-то, и не спрашивает – вы лишь «собираете статистическую информацию». Поделитесь формулой, пожалуйста.

Есть четыре разных способа сбора данных из беты Gears 3, при помощи которых мы делаем игру лучше.

Перво-наперво, мы проверяем «стрессоустойчивость» серверов, их пропускную способность и систему матчмейкинга. Когда 1.3 миллиона участников играют 20 миллионов матчей – это о-го-го какой стресс и о-го-го какая нагрузка, и мы снимаем показания, чтобы удостовериться, что всё рассчитано верно, и эта нагрузка правильно распределяется по регионам и режимам игры.

Во-вторых, сбор данных и статистика. Во время беты мы скрупулёзно отслеживали каждую выпущенную пулю (да, все 23 миллиарда), анализировали, как используется оружие, как игроки действуют на картах, где и какие есть эксплоиты, сколько длятся матчи, как можно обойти правила и так далее. Всю эту информацию мы использовали, чтобы улучшить геймплей. Скажем, мы изменили зоны респауна на аренах Trenches и Thrashball, чтобы исключить кемпинг, уменьшили лимит очков в режиме King of the Hill, чтобы игроки не застаивались и матчи были поживее, в погоне за балансом провели тонкую настройку оружия.

В-третьих, фидбек наших игроков. Мы напрямую и косвенно освоили массу информации через наши форумы, по электронке, в Твиттере, Фейсбуке, даже из игрового чата. Это невероятно здорово – получать отзывы, ведь обычно приходится иметь дело со статистикой, сухими и холодными фактами. А так – узнаёшь, кто что нашёл, и тут же реагируешь, проверяешь, действительно ли имеется баг или это просто какая-то фича, работа которой неочевидна и требует большей ясности.

И последнее – это ничем не заменимый личный опыт. Каждый день в течение всего тестирования, кто-нибудь из Epic обязательно находился в бете, играл вместе со всеми вами. Всё-таки одно дело пялиться в гору графиков и статистики, доверяясь «глухому телефону», и совсем другое – чувствовать игру самому. Пока не попробуешь, едва ли сможешь понять, что да как. Вдобавок, именно так ты видишь игру в перспективе, когда на себе знаешь, что и как должно в ней работать, а значит, лучше понимаешь, «в какую сторону рулить».

? Одно из впечатлений от бета-версии, знаешь, какое? «Тут, блин, фатальников больше, чем в Mortal Kombat!» Как вы придумывали все эти добивания? И знаете ли, что одно из них едва ли не вчистую копирует знаменитое Fatality из Mortal Kombat? То, что с рукой.

Тут большинство респектов уходит к парням из отдела анимации, всё это безумие выдумывали они. Техзадание было простое: «сделать по одному добиванию для каждого вида оружия». А история с вырыванием руки тянется далеко в прошлое, дело было ещё даже до Gears 1, игра тогда находилась в стадии концепта. В первых двух частях мы беспокоились, что это будет уже чересчур, но на этот раз решили – нехай фэны порадуются. Правда, пришлось пойти на компромисс, позволить эту «шалость» одним только локустам; никто из людей выдёргивать руки из кого бы то ни было в игре не станет.

? Ну и под занавес. У вас немало фэнов в России. Точно говорю – множество. И все они ждут, что в конце интервью вы скажете что-нибудь действительно клёвое. Что это будет, что вы им скажете, Род?

Мы любим всех шестерноголовых в России и ждём не дождёмся, когда вы доберётесь до игры 20-го сентября! А тем русским, кто ещё не с нами, самое время присоединиться. Gears 3 – лучшая часть сериала, чтобы начать. Она самая здоровенная, самая крутенная и самая доступенная Gears из всех, так что настало время с головой в неё нырнуть и увидеть наконец, о чём мы тут битый час толкуем!

! Спасибо, Род! СИ



Вверху: Род, несмотря на бороду, человек жизнерадостный. Во-о-от такую рыбу поймал!

[1] Год назад создатели Gears of War запустили коммерческое голосование, отдав судьбу Клейтона Кармайна, одного из персонажей будущей игры, в руки геймеров. Чтобы принять участие, предлагалось купить для своего аватара одну из футболок: чёрную, с надписью «Спасите Кармайна», или красную, с надписью «Кармайн должен умереть». Также можно было заказать настоящую футболку с соответствующим принтом.

[2] Особый документ, регламентирующий все допустимые сценарные события внутри сложного сюжета.

[3] Американская писательница, автор книг во вселенной Gears of War, а также сценарист третьей части игры.

[4] Речь о книгах Jacinto's Remnant (2009), Anvil Gate (2010) и Coalition's End (2011). На русском языке не издавались.

PC
PS3
XBOX 360







Константин Говорун

Hitman: Absolution

В темной комнате в недрах стенда Square Enix прессе показывали первый и пока единственный законченный эпизод Hitman: Absolution. Геймдизайнер играл, продюсер комментировал, пресса аплодировала. Самый харизматичный наемный убийца вернулся после пятилетнего отсутствия.

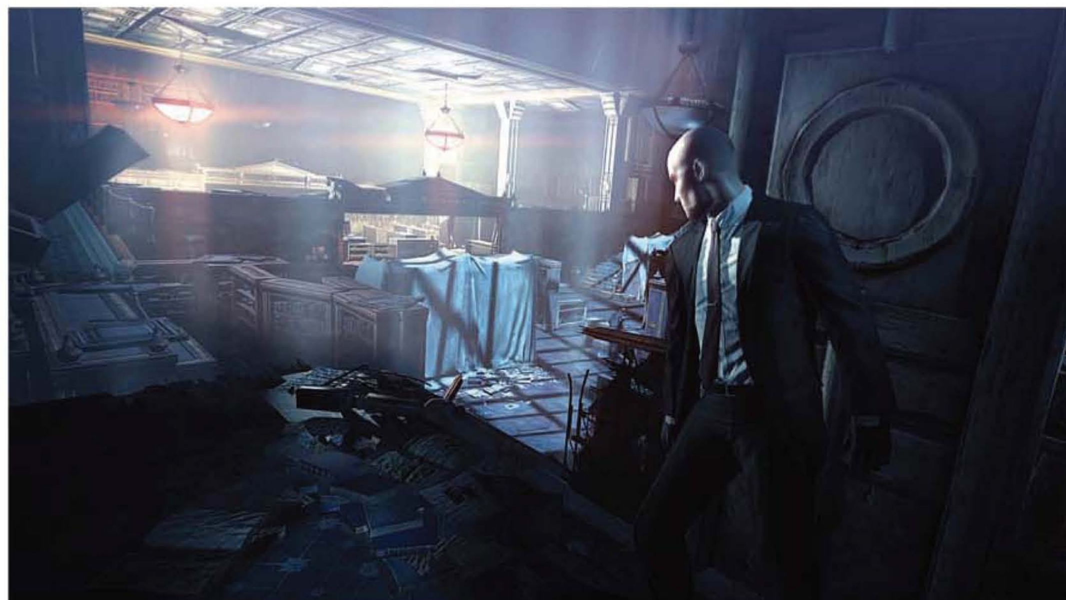
ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PS3, Windows
Жанр:
action-adventure.third-person
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский издатель:
«Новый диск»
Разработчик:
IO Interactive
Страна происхождения:
Дания
Мультиплеер:
нет

ДАТА ВЫХОДА
2012 год

В моем представлении Hitman прочно ассоциируется с PC (хотя игры цикла выходили и на консолях тоже) – эдакий компьютерный, западный (авторы – датчане из IO Interactive), грубый аналог шпионской тетралогии Metal Gear Solid. Новый издатель – компания Square Enix – словно придал игре шарм и блеск, необходимый настоящему блокбастеру для современных платформ PlayStation 3 и Xbox 360. Нет сомнения, что хотя Hitman: Absolution выйдет и на PC тоже и даже, наверное, будет на топовых настройках выглядеть зрелищнее, это будет лишь «побочный продукт производства» (как изящно выразился Слава Торик по поводу компьютерной Deus Ex: Human Revolution). Стильность, кинематографичность, классный сюжет – IO Interactive под присмотром японских продюсеров готовит яркое интерактивное приключение, сравнимое по эффектности хоть с Metal Gear Solid, хоть с Uncharted.

Демонстрационный уровень начинается со сцены в библиотеке. Агент 47 прячется на втором этаже, когда в здание врывается отряд полиции. Стражи закона настороже, они знают, кого ищут, – свет фонарей шарит по углам, люди с оружием наизготовку прочесывают все коридоры. «Геймер волен действовать как угодно, в том числе и более агрессивно», – объясняют разработчики, но сами все же аккуратно ведут убийцу по темным закоулкам, избегая встреч с врагами. По дороге Агент 47 подбирает обрывок провода – и тут же находит ему применение, незаметно задушив полицейского. Уровень довольно большой, задача поставлена расплывчато – выбраться из здания живым, и кажется, что вариантов скрытно пробраться к выходу немало. «Герой сможет и расставлять ловушки, как привыкли фанаты Hitman. Их просто нет в этой демоверсии», – дополняет продюсер. Смущают две вещи. Во-первых, все оружие (от провода до цветочного горшка) лежит буквально в двух шагах от полицейского, который является наиболее привлекательной жертвой. Вот прямо бери и убивай, думать не надо. Во-вторых, Агент 47 совершенно не прячет тела – будто в этом нет никакой надобности. Будет странно, если враги не смогут поднять тревогу и целенаправленно искать убийцу рядом с его жертвой. Продюсер не скрывает, что Absolution не будет жестоко наказывать за ошибки: «Мы хотели бы,



Справа: Характерную лысую башку Хитмана можно узнать издалека – примерно как бандану на голове Снейка.

чтобы игра была доступной для всех и каждый смог пройти ее до конца. Для хардкорщиков у нас предусмотрены повышенные уровни сложности – на них им будет брошен серьезный вызов». Не стоит забывать и о том, что в Absolution нельзя будет сохраняться в любом месте – только автоматически у чекпойнтов. Это тоже радикально отводит новую часть Hitman от PC-прошлого.

Больше всего Hitman: Absolution похожа на стелс-уровни Batman: Arkham Asylum – разве что без гаджетов Бэтмена. Герой умеет красиво прыгать, красться, бегать, карабкаться, а еще – включать «инстинкт» (аналог бэтмановского detective vision). Последний подсвечивает интерактивные предметы и врагов, позволяет планировать скрытное продвижение по уровню и необходимые убийства. Накопив «инстинкт», можно атаковать врагов в режиме, похожем на Dead Eye из Red Dead Redemption, – геймдизайнеры не скрывают, что внимательно изучали все ключевые релизы последних двух-трех лет. Радикальное отличие Hitman от других стелс-игр становится заметным в конце библиотеки. Выход сторожит столько врагов, что разобраться с ними тихо нет никакой возможности. Тогда Агент 47 выпрыгивает из тени, хватает одного из полицейских и использует, как живой щит. Несколько нервных мгновений – герой под прикрытием стонущего копа пробирается к цели и сворачивает ненужному уже заложнику голову. Так не поступили бы ни Бэтмен, ни Солид Снейк.

Библиотека заканчивается – а вместе с ней и свобода действий. Агент 47 бежит по крышам, уклоняясь от пулеметного огня с вертолета, эффектно прыгает с одной пожарной лестницы на другую, перекатывается в замедленной съемке, – настоящий интерактивный фильм. Наконец он натыкается на незадачливого копа, сворачивает ему шею, снимает одежду и переодевается. Кино, впрочем, и не думает заканчиваться. Следующий пункт назначения – квартира наркоманов с зарослями травки, блюющими парнями на измене («опаньки, менты!», да); отличная, яркая декорация – пресса едва могла сдержать смех. И самый эффектный, напряженный момент: фальшивый коп должен пройти мимо полутора десятков «коллег», не вызвав подозрения. Лысая башка замаскирована фуражкой, воротник прикрывает лицо – и спокойно, спокойно вперед. Интерактивный объект – блюдо с пончиками – пригодился, когда Хитмана едва-едва не разоблачили. Убийца подошел к нему, взял плюшку и откусил, как ни в чем не бывало. Такое естественное, уверенное поведение идеально вписало его в тусовку – уж куда правдоподобнее, чем отряд проституток в Assassin' s Creed. Опасность прошла – и Хитман вышел на улицу, смешавшись с толпой.

Очевидно, что Hitman: Absolution – одна из, пожалуй, пяти-шести самых красивых, ярких и перспективных игр E3 2011. Сохранив основные идеи сериала, разработчики сделали акцент на тщательно просчитанной драматургии, а еще – обновили игровую механику с учетом опыта современных action/adventure. Потеряли по дороге композитора и актера озвучки, зато получили от Square Enix бюджет на сногсшибательные CG-ролики. О сюжете игры пока мало что известно, но демоуровень, где Хитман бежит от полиции, выступает в роли дичи, а не охотника, – уже любопытный ход. Ждем теперь, что издатель покажет нам на GamesCom. **СИ**



Вверху: Правильный наемный убийца пользуется пистолетом с глушителем.








Ace Combat – идеальная игра для поклонников современной боевой техники. В ней есть почти все.

О сюжете

На интервью прошлой осенью Коно-сан сказал, что сценарий Ace Combat готовит «знаменитый американский писатель», чье имя он пока не может называть. Похоже, японцев обманули. Джим ДеФеличе, конечно, числится формально «автором бестселлеров», однако у него нет даже собственной странички в «Википедии», а самые знаменитые свои романы он написал в соавторстве. По тематике его работы, конечно, соответствуют Assault Horizon (например, «война Китая против Вьетнама в 2015 году, в которой американские военные советники помогают гукам» – как вам такой поворот истории?), но сможет ли он написать внятную историю о России, арабах и США – большой вопрос. К счастью, CG-ролики технически делают в Японии, поэтому сценарий в любом случае будет подкреплен визуально красивым видео и яркими персонажами.

PS3
XBOX 360

НА ГОРИЗОНТЕ



Константин Говорун

Ace Combat: Assault Horizon

Осенью прошлого года Кадзутоки Коно, глава Team Aces, в эксклюзивном интервью «Стране Игр» рассказал, зачем культовому циклу авиабоевиков потребовалась перезагрузка. На E3 2011 мы увидели, что именно он накидал широкой геймдизайнерской лопатой в кузов Ace Combat.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
shooter.flight-action
Зарубежный издатель:
Namco Bandai
Российский издатель:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
Team Aces
Страна происхождения:
Япония
Мультиплеер:
online

ДАТА ВЫХОДА
октябрь 2011 года

Геймеры со стажем знают, что Ace Combat – лучшие в мире игры о любви к самолетам. Отнюдь не симуляторы с пресловутым «реализмом», а тонкие, эмоциональные истории о красивых истребителях, их смелых пилотах, неприглядности войны и грязи большой политики. Первые три части, что выходили на PS one, тяготели к эстетике аниме, но затем Namco цикл переосмыслила и поместила в псевдоевропейский антураж – эдакую альтернативную Землю, где голубоглазые пилоты с английскими и русскими именами пилотируют F-16 и Су-35, защищая страны со смешными названиями. Ценители хороших консольных игр, даже далекие от темы авиации, были в восторге. Однако, как пояснил нам Кадзутоки Коно, к Ace Combat 6 идея исчерпала себя: продажи игр снизились, аналитики предрекали: еще один такой же продукт – и грядет катастрофа.

Что такое новая Ace Combat? PR-отдел Namco Bandai исподтишка продвигает ярлык «Call of Duty: Modern Warfare в воздухе». В предыдущих частях цикла мы всегда управляли истребителями-бомбардировщиками в разном оснащении. А вот новая Ace Combat полностью раскроет тему комплексного боевого применения ВВС – так же, как Call of Duty презентует роль спецподразделений пехоты в современной войне. В Assault Horizon геймер последовательно сядет за штурвал «всего, что может летать» – вплоть до тяжелых бомбардировщиков B-1 и ганшипов AC-130 (любопытно, что о них большинство геймеров узнало как раз из Modern Warfare). Вертолеты доступны даже в двух вариантах – герой игры либо пилот боевой машины, либо пулеметчик на транспортнике. Для закрепления сходства с Modern Warfare, события игры Assault Horizon разворачиваются в ближайшем будущем нашего мира (не выдуманной вселенной), сценарий пишет американский автор, подражающий Тому Клэнси, а самый первый трейлер можно кратко описать так: «Русские истребители над Майами! Акула повелевает паниковать!»

На стенде Namco Bandai на E3 посетителям предложили две миссии – классические кошки-мышки истребителей и вертолетная миссия. За закрытыми дверьми Кадзутоки Коно комментировал избранной прессе их же, а также показывал эпизод с тяжелым бомбардировщиком. Раз за разом продюсер повторял слово «зрелищность» – именно этого, по его мнению, не хватало Ace Combat в прошлом. «Не всем интересно гоняться за точками на экране и расстреливать их ракетами с десятка километров, – рассказал Коно-сан, преследуя русский террористический истребитель над Майами. – Вы не видите, не чувствуете, что происходит с самолетом противника, – вам достается лишь сухое системное сообщение о сбитой цели. Особенно это обидно во время

НОВАЯ ЧАСТЬ ACE COMBAT ПОЛНОСТЬЮ РАСКРОЕТ ТЕМУ КОМПЛЕКСНОГО БОЕВОГО ПРИМЕНЕНИЯ ВОЕННО-ВОЗДУШНЫХ СИЛ.





дуэли с асом». Ноу-хау Assault Horizon – система ближнего боя, игровые механики Dogfight (для истребителей) и Airstrike (для бомбардировщиков). Заняв удачную позицию для атаки, можно нажать пару шифтов, передав этим управление автопилоту и переместив камеру поближе к цели. В Dogfight скорость течения времени словно меняется, вы совершенно абстрагируетесь от поля боя, все внимание – только выбранному противнику. Сильно возрастает роль пушечного вооружения, в классических Ace Combat почти бесполезного. Удерживая врага в перекрестье прицела, вы исступленно жмете на гашетку и видите, как крылья самолета покрываются дырками, разрушаются на ваших глазах, и вся боевая машина, потеряв управление, бессильно падает на городские дома. Игра точно подмечает ключевые моменты схватки и показывает взрывы и падения с самых выгодных ракурсов, словно награждая вас за успешные действия. Кадзутоки Коно похвастался: «Теперь все наши трейлеры построены на геймплейном видео. Раньше-то мы продвигали игру с помощью сюжетных роликов, а собственно игра выглядела несколько иначе, чем в рекламе. Теперь все честно». В этот момент система предупредила: другой противник незаметно подкрался сзади и, условно говоря, включил Dogfight по отношению к вам. Самолет затрясся от попаданий – поражение казалось неминуемым. Но за штурвалом был сам создатель игры, так что один ловкий маневр с торможением – и игра показала, как красиво пилот стряхнул врага с хвоста, вынудил его пролететь вперед и подставиться под удар. Да, это замечательно.

В том же ключе работает и бомбардировка. В режиме Airstrike время замедляется, вы отмечаете цели – сразу с десяток-другой – и опасный груз сбрасывается вниз. В случае успешного поражения объекта игра показывает, как бомба летит к цели, а затем и сам взрыв – ярко, в деталях. «А не собьют ли вас, пока вы наслаждаетесь этой картиной?» – спросил я Коно-сана. «Нет-нет, время как бы останавливается на время этого повтора. И, к слову, если вам не хочется смотреть – сцену можно и пропустить». Впрочем, возможно, что именно эта механика и не позволяет сделать в игре кооперативный режим – команда разработчиков его пока только «обсуждает». В конце концов, не будет же напарник ждать, пока вы наслаждаетесь видами разрушений. Коно-сан подтвердил, насколько внешняя эффектность важна для новой игры: «Мы хотели сделать игру максимально кинематографичной – именно этой цели служат механики Dogfight и Airstrike». Не обошлась новая Ace Combat и без QTE – если, по сюжету, вас должны сбить, то без нескольких нажатых по подсказке кнопок парашют у вас не раскроется. Кажется, это уже необходимое зло.

Вертолетная миссия совсем уж сильно напоминает о современных шутерах – что в Medal of Honor, что в Homefront мы видели нечто подобное.





Вверху: Штурмовик А-10 уничтожает палубную авиацию прямо на взлетной палубе авианесущего крейсера «Адмирал флота Советского Союза Кузнецов». Игра, как видите, не слишком благосклонна к чувствам российских геймеров.

Управление вертолетом довольно простое – машина ведь может перемещаться в любой плоскости, так что любители FPS будут чувствовать себя в игре, как дома. Разница в том, что в Assault Horizon вертолетные миссии полноценны – лети куда хочешь в пределах карты, делай что хочешь. И, конечно, ощущения за штурвалом винтокрылой машины в мире Ace Combat – что-то незабываемое, ни один фанат цикла прежде ничего такого не испытывал. Коно-сан отметил: «По сложности разработки это как сделать новую игру. Другое управление, архитектура уровней, типы миссий, искусственный интеллект врагов...»

Действительно: здесь время подлета вражеской ракеты минимально, цели прячутся за небоскребами, и даже один зенитчик с ПЗРК в окне здания может стать очень большой проблемой. Война в воздухе словно опускается на землю – и это прекрасно.

Однопользовательская кампания переключает внимание геймера с одного подразделения на другое (всего их, кажется, пять), и у каждого – свой тип техники и миссии. В рамках задания можно выбрать тип самолета (из уже «открытых»), с разумными ограничениями. «На миссию для бомбардировщика вы никак не сможете взять истребитель, зато в пределах заданной категории – берите

Внизу: Продюсер обещает, что сюжет игры окажется столь же увлекательным, что и в предыдущих выпусках сериала. То есть, красивых роликов о людях будет предостаточно – не одними ведь взрывами радовать геймера.





что угодно, оснащайте по вкусу, – пояснил Коно-сан. – И, конечно, русские самолеты тоже будут доступны». Напомню, что игра посвящена действиям международного миротворческого контингента, составленного из американцев, натовцев и русских. Последние, судя по трейлеру, будут вести себя независимо («мы не подчиняемся вам», – гордо заявил наш летчик зрителям с ютьюба), но вряд ли окажутся «плохими парнями». На эту роль назначен русский-ренегат, террорист по фамилии Марков и с прозвищем «Акула». С другой стороны, некоторые скриншоты намекают на то, что воевать придется именно с Россией как государством.

Сразу все виды воздушной техники одновременно будут задействованы в соревновательном режиме Capital Conquest – в нем одна команда атакует город, а другая его защищает. «Представьте себе, что несколько тяжелых бомбардировщиков летит к целям, истребители их сопровождают, и им надо пробиться через заслон обороны другой команды. И в это время, лавируя меж небоскребов, пара вертолетов незаметно наносит основной удар», – красочно расписал идею Коно-сан. Появится в игре и более традиционный deathmatch, однако его детали будут объявлены чуть позже.

Под конец мы задали Коно-сану пару дополнительных вопросов – например, о конкурентах. Он не стеснялся называть конкретные игры. «В первую очередь я вдохновлялся Modern Warfare. Также пресса считает HAWX нашим конкурентом – этот сериал мы тоже изучили. Нам было важно понять, что интересно современным геймерам, прежде чем садиться делать новую игру». Также Коно-сан прояснил вопрос насчет жанра Ace Combat – на случай, если кто-то сравнивает игру с авиасимуляторами. «Не думаете ли вы, что жанр умирает, и оживет ли когда-нибудь?» – спросил фанат Ace Combat из Франции. Коно-сан ответил так: «Вообще говоря, жанр игр-шутеров весьма популярен, и мы рассчитываем, что с выпуском Assault Horizon мы привлечем немало фанатов шутеров к нашей игре о самолетах». Двадцать миллионов поклонников Call of Duty – эта игра пришла по вашу душу! **СИ**



Вверху: Пресловутая «охота на точки» в игре также останется – режим Dogfight вы будете использовать только против самых злых врагов. А тех, кто ловится на обычные дальнобойные ракеты, будете сбивать по старинке.

НА РОЛЬ ЗЛОДЕЯ НАЗНАЧЕН РУССКИЙ-РЕНЕГАТ, ТЕРРОРИСТ ПО ФАМИЛИИ МАРКОВ, ОН ЖЕ «АКУЛА».



В игре будут продемонстрированы едва ли не все современные боевые самолеты. Возможно, в их числе окажется даже ПАК ФА.

Gravity Daze

Скажу честно – мне не понравилась ни одна игра из показанных на пресс-конференции Sony. Лишь позже выяснилось, что японская компания все же привозила на E3 игру, способную убедить меня купить PS Vita, – Gravity Daze, стильный экшн про манипуляцию гравитацией.



Сергей Цилюрик

Героиня игры, Кэт, обнаруживает себя в городе под названием Хексавилль; она ничего не помнит, зато в присутствии подозрительной черной кошки у Кэт появляется восхитительная способность управлять гравитацией. Пока Кэт учится ходить по стенам и потолку, в Хексавилле объявляется другая девушка со схожими силами, а вместе с ней – и монстры.

По словам разработчиков, отношение второстепенных персонажей к Кэт будет варьироваться кардинальным образом. Она для обитателей Хексавилля словно какой-нибудь супергерой – с одной стороны, зла никому не желает, а с другой, где она, там же и проблемы. Хочется надеяться, что Gravity Daze по крайней мере постарается избежать совсем уж затасканных сюжетных клише, связанных с амнезией.

Gravity Daze использует классическое кнопочное управление; тачскрин пригодится разве что для перелистывания страниц в стилизованных под комикс сценках. Кнопка R отключает гравитацию и позволяет Кэт направляться в свободном полете к выбранному месту, а L возвращает силу притяжения в первоначальное состояние. «Квадрат» отвечает за удар ногой; простым врагам достаточно нескольких пинков, а вот бронированные требуют более хитрого подхода: чтобы с ними справиться, Кэт придется перейти в невесомость, нацелиться на уязвимую точку и разить в нее. Большинство атак Кэт (простым размахиванием конечностями дело, очевидно, не ограничится) будет основываться на манипуляциях с гравитацией. Число противников же будет небольшим – Gravity Daze, по словам ее создателей, не пытается быть чем-то вроде Devil May Cry или Bayonetta, а стремится к большей доступности игрового процесса.

Основная сюжетная линия будет линейной, однако Кэт сможет возвращаться в уже пройденные локации для выполнения побочных миссий. Также героиня сможет прокачивать свои характеристики, коих будет пять-десять штук, и разучивать новые приемы. Скрестим пальцы за то, чтобы игровая механика Gravity Daze получилась не только доступной, но и достаточно глубокой.

Точной даты релиза у проекта пока нет, но она должна быть неподалеку от выхода самой консоли. Учитывая, что европейский релиз «Виты» как пить дать задержится, у нас велики шансы увидеть Gravity Daze на прилавках одновременно с новой портативкой от Sony. **СИ**

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Vita
Жанр:
action
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
SCEE
Страна происхождения:
Япония
Мультиплеер:
не объявлен

ДАТА ВЫХОДА
не объявлена



Знакомые все лица

Разработкой Gravity Daze руководит Кейитиро Тояма. Должны ли вы знать это имя? Несомненно! Именно его стоит благодарить за появление Silent Hill. Он был режиссером первой части хоррор-сериала, а также работал над анимацией монстров; после выхода третьего выпуска SH он вместе с другими членами Team Silent ушел к Sony, где занялся циклом Forbidden Siren. Пока что неизвестно, сотрудничают ли с ним в работе над Gravity Daze его бывшие сослуживцы. Мы же надеемся, что после стольких лет, проведенных за созданием ужастиков, Тояма сможет удачно проявить себя на новой стезе.



Свои атаки Кэт сможет вплетать в комбо.



Бонусные миссии заставят Кэт поспешить – они будут сделаны на манер известных всем режимов Time Attack.

PS3
XBOX 360

Чтобы прирастить оторванную руку, достаточно подкатиться к ней, когда она упадет на землю.





Наталья Одинцова

Neverdead

«Оторви себе голову и забрось ее в фонтан! – подсказывает Neverdead решение пазла, попутно выплевывая список соответствующих клавиш. А за несколько минут до этого предупреждает, что, мол, не стоит ждать, пока враги отгрызут персонажу руку, – проще расстаться с ней добровольно и швырнуть преследователям. Таких отвлекающих маневров экшны от третьего лица еще не знали!

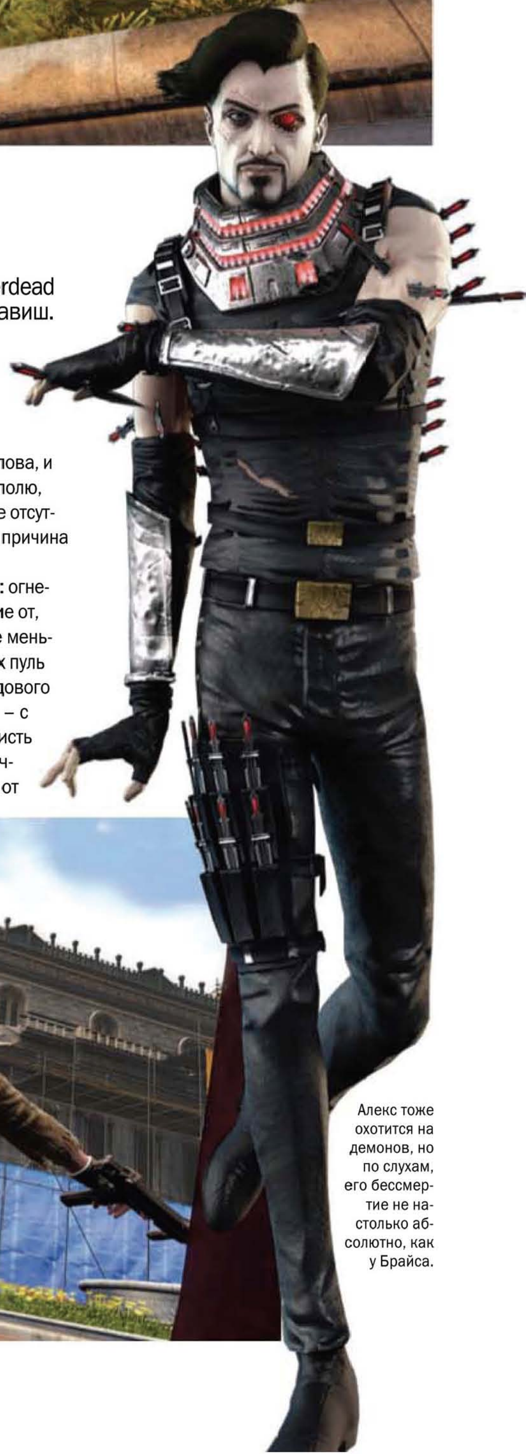
ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PS3
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Konami
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Rebellion
Страна происхождения:
Великобритания

ДАТА ВЫХОДА
не объявлена

Бессмертие открывает перед Брайсом возможности, которых нет у Генриха из Knight's Contract. Тот нормально дерется исключительно в здоровом состоянии. Как только раны доканывают – падает и ползает на коленях, точно муха в киселе. Или лежит себе на арене суповым набором, пока игрок лихорадочно долбит по одной клавише (признаться, через какое-то время это надоедает просто до чертиков). То ли дело Neverdead! Тут учат, что если уж бойца одарили вечной жизнью, от него может остаться только голова, и она все равно будет кататься по полю, тараня монстров. А уж временное отсутствие руки или ноги – и вовсе не причина выбывать из строя.

Первая же драка показывает: огнестрельное оружие здесь, в отличие от, скажем, Devil May Cry, наносит не меньший урон, чем мечи. Трех-четырех пуль хватит, чтоб уложить на месте рядового противника вроде адской гончей – с тушкой бульдога и зубами на зависть любой пиранье. Управление – точно такое же, как в любом шутере от



Алекс тоже охотится на демонов, но по слухам, его бессмертие не настолько абсолютно, как у Брайса.



Справа: Брайс Больцман, бессмертный охотник на демонов, выживает, даже когда ему отрывают голову. Более того, он запросто отрывает ее себе добровольно – например, чтобы решить очередной пазл.

третьего лица, с той лишь разницей, что запас патронов бесконечен, а герой умеет одновременно палить с двух рук (пока у него есть руки), и потому спусковыми крючками работают оба триггера.

Адские гончие явно предвкушают близкую кончину и потому в одиночку атаковать не рискуют: появляются исключительно по трое, а то и по пятеро. Бегают они быстро – настолько, что кажется, вот-вот загрызут Аркадию, симпатичную спутницу Брайса, но та и сама обороняется от них довольно ловко. Забегая вперед, замечу, что враги покрепче все-таки представляют для нее серьезную угрозу, хотя она старается лишний раз под удары не подставляться. Если все-таки упадет замертво, на экране выскакивает подсказка, какая клавиша отвечает за экстренную медицинскую помощь, и включается таймер. Успеет герой оживить бедняжку в отведенное время – все отлично, не успеет – game over. В Knight's Contract, правда, польза от взаимодействия персонажей была еще очевидней: Гретхен быстрей восстанавливала здоровье, пока Генрих таскал ее на руках, а магические трюки ведьмы оказывались весьма кстати, когда, например, требовалось обездвижить противника для расправы. Насколько выгодно присутствие Аркадии Брайсу, демоверсия не иллюстрирует, но, по крайней мере, девица не так беспомощна, как Эшли в Resident Evil 4.

Убить бессмертного бойца гончие не могут, поэтому гадят, как умеют – откусывают руки-ноги. Игра тут же предупреждает, что страсть к свежему мясцу можно использовать в своих целях. Скажем, добровольно расстаться с рукой и кинуть ее наседающим на Аркадию тварям – те вмиг переключатся на новую мишень. Нужно сказать, что в теории это звучит прекрасно, но за полчаса общения с демоверсией трюк так и не пригодился. Во-первых, выяснилось, что сдувать с напарницы пылинки не требуется, во-вторых, возиться с отрыванием приманки – значит, терять время. Да еще и рисковать, что какая-нибудь тварь, воспользовавшись паузой, тут же зажует геройскую ногу. А так обстреляешь бегущую стаю – и все, нет больше угрозы. Не исключено, что в финальной версии дела будут обстоять иначе – во всяком случае, сама идея того, как слабость героя можно использовать для военных хитростей, мне очень понравилась.

Есть и еще одна причина относиться к конечностям как к расходному материалу – их позволяют взрывать. То есть, даже если не успеваешь увернуться от клацающих зубов, можешь при желании расплатиться за увечье щелчком одной кнопки. В демо эта особенность – не столько для выживания, сколько для быстроты расправы. Почти не приходится всерьез выбирать, когда смириться с тем, что ближайшие несколько секунд Брайс будет передвигаться прыжками, а когда лучше подкатиться к осиротевшей ноге и прирастить ее обратно. Не исключено, что на повышенном режиме сложности «бомбы» приучат расходовать экономно, но пока так просто разнообразят схватки.

Тем не менее, главное свидетельство, что совсем уж бездумно разбрасываться частями тела не дадут – ограничение на регенерацию. Пропавшие из виду «запчасти» – неважно, были они взорваны, разодраны на куски или просто куда-то завалились – предлагается отрастить, зажав на несколько секунд соответствующую кнопку. Процедура отнимает куда меньше времени, чем воскрешение Генриха в Knight's Contract, подвох только один – провести ее можно лишь тогда, когда соответствующая иконка, стилизованная под геройский глаз, не горит красным. Глаз наливается кровью, если персонаж себе недавно что-то отращивал или был слишком сильно ранен. Соответственно, чем больше промахов допускаешь и чем чаще полагаешься на «бомбы», тем сложней отбиваться от настигающих неприятелей. А ведь среди них есть и такие, которые заточены специально под охоту за бесхозными головами! Катаешься себе по арене, ждешь, когда, наконец, позволят обзавестись новым телом, и тут на пути вырисовывается эдакий шарообразный монстрик. Если нагонит и сожрет, все, game over. Выхода два – улепетывать или улепетывать, попутно тараня все на своем пути.



Монстры в Neverdead увешаны статуями херувимов так, будто хотят податься на ПМЖ в Bayonetta. Правда, иногда ангельские мордашки встречаются в совсем уж неожиданных местах.





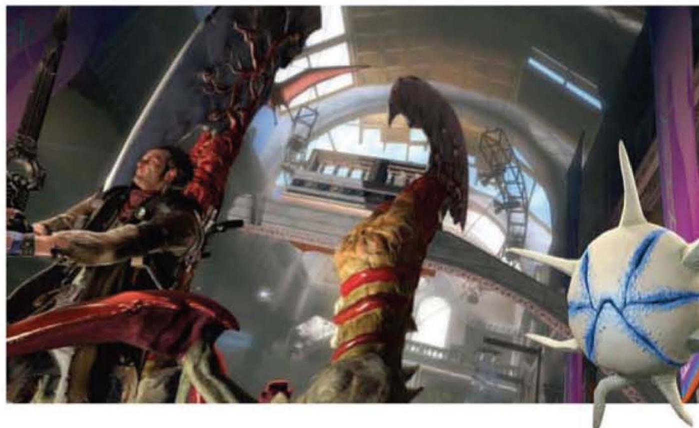
Вверху: По заданию организации NADA Брайс выясняет, почему нечисти не сидится в аду, а девица Аркадия следит, чтоб он не валял дурака. Говорят, она не очень одобряет его методы, но в демо персонажи общаются вполне цивилизованно.



От этих демонов отстреливаться бесполезно – их можно ранить только мечом.


Даже без одной ноги Брайс передвигается весьма резво.





Вверху: Надеюсь, в финальной версии Neverdead разновидностей демонов будет куда больше, чем нам показывают сейчас. А то крушить одних и тех же адских гончих быстро надоест.

Впрочем, большинство представленных противников запоминаются не повышенным интересом к головам, а уязвимостью к определенному оружию. Только покажется, что с настолько мощными пистолетами можно забыть о мече, как на арену выскакивают чудовища, которых, в отличие от адских гончих, пулями вообще не проймешь. В отличие от большинства экшнов, в Neverdead не требуется жать на клавиши в определенной последовательности, чтобы герой демонстрировал мастерское обращение с клинком. Нет здесь и комб в привычном понимании. Нажимаешь кнопку – меч вынут из ножен, дергаешь аналоговым стиком – персонаж соответствующим образом рубит монстра. Похожее управление обещали сделать в Metal Gear Solid: Rising – с той разницей, что точность шинковки, по замыслу создателей, обеспечивал Move. Не сказать чтобы аналоговый стик его идеально заменял – мне, например, было неудобно (постоянно казалось, что я опаздываю с замахами и враги успевают нанести удар раньше), особенно когда дело дошло до схваток с врагами, знающими, как пользоваться щитом, но, возможно, это просто вопрос привычки.

Декорации выглядят где-то на уровне Shadows of the Damned по качеству графики (но уже хорошо, что не как в Knight's Contract!), по дизайну же ничем особо не запоминаются. Куда больше впечатляет внешний вид монстров – они не жутковатые, а скорей обаятельно-страшные, особенно финальный босс в демо (тот вообще напоминает одичавшую пиньяту из Viva Pinata). Умильности есть предел: совсем уж смешных соперников (а-ля бешеные помидорки из Final Fantasy XII) тут не появляется. Но и откровенно кошмарных тварей, судя по всему, нет. Дух игры не страдает – хотя руки-ноги в Neverdead летают во все стороны, за чрезмерной натуралистичностью тут не гонятся.

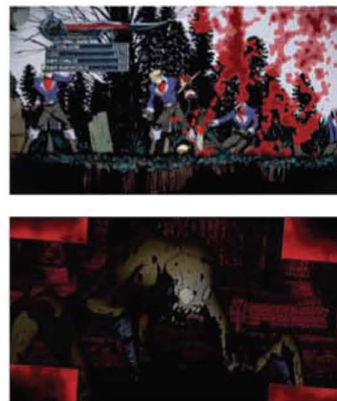
Самое же запоминающееся в демо, помимо всех ухищрений с частями тела, – готовность Брайса комментировать происходящее. Да, он то и дело срывает себе голову, устраивает короткое замыкание, лишаясь обеих рук, или чего-нибудь отращивает, но ничто, кажется, не заставит его умолкнуть или перестать хохмить. Да и бессмертие не слишком тяготит – еще бы, сразу появляется столько времени, чтобы упражняться в остроумии! Вопли «куда запропастилась моя нога?» теоретически могут надоесть, если слышать их слишком часто, но так ли это, покажет финальная версия.

Пока Neverdead радует и оригинальностью идей, и более аккуратным воплощением их в жизнь, чем удалось создателям Knight's Chronicle. На роль техничного экшна а-ля Bayonetta она не претендует, но как экспериментальный проект хороша. И к тому же не сиквел, и не спинофф – это, я считаю, сразу +20 баллов к карме! **СИ**

Внизу слева: Сперва монстры прибегают из ниоткуда, но затем на аренах появляются Черные Демонические Рассадники, которые на скриншотах не показывают. Расстреливаешь такой – враги перестают прибывать.









Артём Шорохов

BloodRayne: Betrayal

История BloodRayne не знает взлётов: Majesco попросту недостаточно богатое издательство, чтобы в одиночку вытащить внезапно выстрелившую игру в ААА-ложу респектабельных сериалов.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStationNetwork, Xbox Live Arcade
Жанр:
beat'em up/ action.platform
Зарубежный издатель:
Majesco Games
Разработчик:
WayForward
Страна происхождения:
США, Калифорния
Мультиплеер:
нет

ДАТА ВЫХОДА
август 2011 года

Первый сиквел и первое знакомство с консолями скорее испортили впечатление публики, нежели закрепили успех, и все последовавшие попытки укрепить позиции огненноволосой Рэйн заканчивались одинаково – мертвенным забвением. Попросту говоря, геймеры дня сегодняшнего едва ли знают, что такое BloodRayne. Однако тех, кто помнит кровожадную красотку-дампира, с упоением кромсавшую врагов рода людского, всё ещё немало. Вероятно, впечатлившись прошлогодним примером Лары Крофт, небогатое издательство ставит на зеро и пробует пробудить к жизни самую яркую свою героиню самым доступным из всех возможных способом – высококлассной скачиваемой игрой, «эффектно и недорого».

Итак, решение принято, концепция утверждена, разработчик найден. И нужно сказать, именно разработчик, студия WayForward, вызывает наибольший интерес, буквально вынуждает поверить в успех предприятия, ведь именно их – людей, подаривших нам Contra 4 и Batman: The Brave and the Bold, – сегодня принято называть хранителями традиций и последним спрайтовым оплотом. BloodRayne: Betrayal – их первая 2D-игра высокого разрешения, и уже только поэтому не особенно похожа на классику. Фанаты своего дела, студийные аниматоры оказались способны на профессиональный подвиг: вдумайтесь только, четыре тысячи кадров досталось одной только главной героине. Четыре тысячи! Продемонстрированное прессе выставочное демо столь впечатляюще выглядит уже только за счёт одной лишь анимации – приёмов и движений у Рэйн несметное количество.

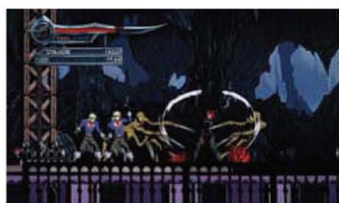
На первый взгляд Betrayal немного напоминает другой двухмерный боевик, также целиком выполненный в HD-спрайтах, – Shank от Klei Entertainment. Однако по духу новая BloodRayne скорее ближе к Dishwasher и Devil May Cry: безостановочная мясорубка с артистичными спецударами, прыжками по стенам, впечатляющими комбо, скилловыми джаглами… Нечто вроде Hard Corps: Uprising, только вместо арсенала пушек у Рэйн весьма внушительный мувлист, в котором сыщется своя строчка с комбинацией для самой заковыристой ситуации. Нырять под пули, пить вражью кровь, обращать противников в бомбы замедленного действия, четвертовать недругов по одному и пачками… Ни тебе прокачки (во всяком случае, пока ничто на неё не указывает, даже приёмы доступны все и сразу), ни блужданий по запутанным лабиринтам – только драка, только экшн, только реки крови на полутора десятках обещанных уровней. Показательно акробатические прыжки по платформам, унизанные шипами потолки и величественные боссы прилагаются. В довершение картины – громогласный рок-саундтрек от Джейка Кауфмана, композитора всё той же Contra 4.

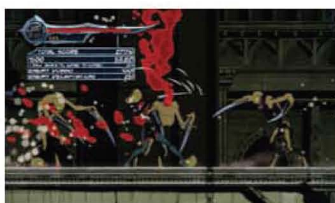
Ставки сделаны, ставок больше нет. Кровопийца Рэйн вот-вот встанет из гроба ещё один раз, и этот раз обещает быть самым ярким, самым фееричным её появлением на публике. И если всё пойдет как задумано и подзабытый бренд воссияет новым блеском, в самом скором времени увидит свет и BloodRayne: The Shroud для Nintendo 3DS, а там уже, чем чёрт не шутит, глядишь, и дойдёт дело до «полноценной» фуллпрайс-игры. Всё ж рыжая бестия давно заслужила право на второй шанс. **СИ**

Нет ручек – нет мультиков

Новые правила возрастного рейтингования ESRB позволили создателям Betrayal уместиться в подростковый ценз Teen, сохранив фонтаны крови, жестокие добивания и модель «артистичной расчленёнки». Это стало возможно благодаря одной-единственной оговорке: мультяшная графика игры не даёт отнести расписанную всеми красками (преимущественно всё-таки алой) вакханалию в категорию «реалистичного насилия». Для поклонников Рэйн это хорошая новость: ниже ценз – выше продажи.











Чего только не происходит на заднем плане в файтингах, пока бойцы сражаются, – и папарацци бегают, и зрители улюлюкают, и плакаты вверх-вниз по зданиям ездят. Но в Anarchy Reigns пошли дальше. Тут ковровая бомбардировка – не просто спецэффект, а событие, влияющее на ход боя!



Наталья Одинцова

Anarchy Reigns

E3, комната Sega для встреч с разработчиками. Ацуси Инаба, продюсер Anarchy Reigns, начинает презентацию с уточнения – речь пойдет об очередном эксперименте студии Platinum Games в новом жанре. Новом не только для себя: мультиплеерные beat'em up – не те игры, от которых вся выставка ломится.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PS3
Жанр:
action.beat'em up
Зарубежный издатель:
Sega
Российский издатель:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
Platinum Games
Страна происхождения:
Япония
Мультиплеер:
versus/ online

ДАТА ВЫХОДА
январь 2012 года

Сетевых режимов, как обещает Инаба, предусмотрели немало – на любой вкус. Но собравшимся журналистам он демонстрирует вовсе не их, а отрывки из одиночной кампании, которой, по его словам, разработчики уделили не меньше внимания, чем многопользовательским схваткам. Отдельного сценария для каждого бойца не предусмотрено. Выполнять многочисленные сюжетные миссии (по порядку или как душа пожелает, Инаба не уточняет) можно либо за Джека, наемника родом из Madworld, либо за недавно анонсированного Лео (отличительные приметы – немалая прыть, два энергетических лезвия и густая челка). У каждого – свой взгляд на происходящее, и только пройдя кампанию за обоих, можно выяснить все подробности истории. Остальные герои не останутся за бортом: в одной из показанных нам миссий бок о бок с Джеком дерутся Матильда и Барон из той же Madworld. На секунду мне даже показалось, что сейчас троица исполнит совместный удар, но нет, ничего подобного так и не происходит.

Кто-то из собратьев по перу оживляется: мол, раз черно-белый экшн для Wii так исправно поставляет персонажей в Anarchy Reigns, не хотят ли разработчики вспомнить заодно о Байонетте или Сэме Гидеоне из Vanquish. «У нас и в мыслях не было превращать эту игру в капустник, – отвечает Инаба. – Для такого дела у Platinum пока не настолько богатый послужной список – звезд попросту не хватит. Нет, мы с самого начала собирались придумать для Anarchy Reigns свой, уникальный набор героев. А гости из Madworld просто хорошо вписались в тему».

Дополнительный повод не игнорировать сингл – возможность открывать бойцов для онлайновых матчей. Например, ниндзя Зеро хоть и был анонсирован в числе первых, но в ростере появится лишь после того, как игрок победит его в оффлайне. Новых лиц еще окажется немало: на презентации нам показали меню с семнадцатью слотами, из которых только восемь сейчас заняты. И пока – никаких маленьких девочек, никаких боксирующих кенгуру: сплошь брутальные мужики и не менее брутальные дамы.

Оружие и базовые удары всегда остаются неизменными, но, как поясняет Инаба, есть другие способы «тюнинговать» героев. В онлайновых режимах действует система накопления опыта. Заработанные очки тратятся на покупку умений, и одно позволяют экипировать перед началом матча. Инаба привел такой пример: навык, благодаря которому



Матильда – мой самый любимый пока боец в Max Anarchy. Верткая, все приемы выполняет быстро, а захваты у нее – просто загляденье.



Сюжетная кампания, как заявляет Инаба, более серьезная, чем мультиплеер: тот богаче на легкомысленные и неправдоподобные ситуации.


Щупальца гигантского спрута тянутся к городу! Так вот о каких «сверхъестественных явлениях» вещает Инаба!


Вверху: Вылитая сцена из Bulletstorm! Гигантская росянка есть, мутанты в наличии, не хватает только хлыста и кактуса. Плюс еще возможности стрелять постоянно, а не время от времени.

НИКАКИХ МАЛЕНЬКИХ ДЕВОЧЕК, НИКАКИХ БОКСИРУЮЩИХ КЕНГУРУ: СПЛОШЬ БРУТАЛЬНЫЕ МУЖИКИ И ДАМЫ.


Вверху: Николай Тесла предпочитает атаки электричеством!

быстрее и легче удаются броски. Его очень выгодно использовать в ближнем бою. Есть и навык, который увеличивает базовую мощь оружия. Поощрения на этом не заканчиваются – скажем, если удачно проводить комбо из определенного количества ударов снова и снова, то боец временно становится сильнее.

«Суть Anarchy Reigns – это драки, – замечает Инаба. – Поэтому управление мы намеренно не стали усложнять, сделали все предельно простым и понятным. Но это не значит, что в схватках нет места расчету и стратегии. Ведь и бойцы ведут себя по-разному, и когда так много соперников сражается одновременно, всегда нужно бдить, не подбирается ли кто-нибудь со спины». Следить за всем, что происходит на арене, и впрямь очень трудно – это я ощутила как нельзя лучше, испытав днем ранее один из мультиплеерных режимов. Конечно, каждый персонаж имеет в арсенале атаку на 360 градусов – на случай, если придется выбираться из кучи-малы. Но мне, например, было неудобно в пылу боя вручную подправлять положение камеры (вдобавок, угол обзора нередко такой, что и не разглядишь, есть ли кто-то сзади). А по нажатию клавиши она может сфокусироваться только на одном противнике. Вот и получается, что в драке «все против всех» шанс получить удар в спину очень высок.

Мультиплеер, по замыслу Инабы, – «чистое развлечение». Подключиться и сразиться с друзьями по-быстрому. Даже если свободного времени всего пять минут – и тех хватит. На Е3 в этом предлагали убедиться: выбрать одного из восьми доступных бойцов и сражаться с тремя другими участниками, пока не истечет временной лимит. Первостепенная задача – набрать максимальное количество очков за удачно выстроенные цепочки ударов и количество нанесенного врагам урона. Если воин гибнет раньше срока, его мгновенно возрождают, но количество смертей затем скажется на положении в общем рейтинге, когда после матча будут подведены итоги. Помимо базовых ударов, бросков и суперов, персонажам доступны разные уловки, связанные с меняющимися боевыми условиями. Например, периодически на арену падает винтовка (и тогда можно попытаться сыграть в шутер от третьего лица, пока противники начинают сыпать ударами, как заведенные). Также разрешено подбирать все, что плохо лежит (скажем, машины) и кидать их в неприятелей. Звучит весело, но на деле всевозможного хлама очень мало – исход боя в основном решают удары руками и ногами, а не тракторами. «Почему так?» – спрашиваю я. – Ведь предполагалось, что всевозможных способов разнообразить драку будет очень много». «Режим, который мы сейчас показываем, предполагается как очень минималистичный, мы его задумывали как ознакомительный, чтобы люди освоились с боевой системой, и поэтому сами арены меньше, не настолько завалены предметами. - поясняет продюсер. – В других режимах карты увеличатся, будет больше интерактивных элементов, так что все зависит от того, какой режим вы выбираете, какие задания в нем предполагаются». Хочется верить, что и впрямь все было так задумано, но и в сингле меня не особенно впечатлила степень «замусоренности» арен. Хотя не исключено, что к релизу все появится.

Не замечаю я ни в открытом демо, ни в презентации сингла и другой особенности, о которой много говорили во время анонса. Поэтому и спрашиваю у Инабы: «Когда вы впервые представили миру Anarchy Reigns, то сообщили, что арены будут время от времени случайным образом меняться под влиянием всевозможных катаклизмов – землетрясений и т.д. Но учитывая недавние события в Японии, придерживаетесь ли вы все еще этой задумки?» Инаба не отказывается от ответа: «После той катастрофы мы очень серьезно все обсудили – и между собой в студии, и с нашими коллегами в Sega. И решили убрать наиболее рискованные спецэффекты – те, которые чересчур сильно напоминали о том, что произошло у нас на родине. Но как разработчики мы не считаем, будто непременно должны убрать вообще все, что может потенциально кого-нибудь обидеть. Дело не в том, что нам наплевать на чужие чувства, просто наша позиция такова: игра – это всего лишь игра. Поэтому кое-что вы все-таки увидите. Будут случаться некие события (ковровая бомбардировка или что-то сверхъестественное). Они целиком перекроят уровень, и вам придется приспосабливаться к новым условиям».

Впереди у Anarchy Reigns – анонсы новых бойцов и показы остальных игровых режимов. Пока остается пока верить создателям на слово – и в том, что касается большого количества интерактивных предметов, и насчет сюрпризов в виде катаклизмов. Сейчас на аренах все слишком предсказуемо, ежесекундно ждать новых подвохов, а не только ударов в спину, не приходится. А ведь хотелось бы видеть именно многообразие возможностей и драки, в которых бойцы, спокойно обменивающиеся ударами несколько секунд, – уже нонсенс. Иначе как прочувствовать, что у Platinum Games и впрямь получается «царство анархии»? **СИ**



В футуристическом мегаполисе сложно узнать Токио, но тем не менее, это он. Во время презентации на экране мелькает статуя пса Хатико – мол, город, хоть и преобразился, но не настолько, чтобы лишиться достопримечательностей.



Наталья Одинцова

Binary Domain

Япония будущего, по версии Binary Domain, самоизолировалась от остального мира, а улицы футуристического Токио стали плацдармом для рискованной операции иностранных разведчиков. Интернациональной команде (в которой пока кроме англичан и американцев – одна китаянка) поручено выяснить, кто же наладил производство андроидов, внешне ничем не отличающихся от людей, и тем самым нарушил условия соглашения между странами-производителями роботов. Необычная деталь – доверие других бойцов придется завоевывать так, как это не предлагали делать ни в Vanquish, ни в Gears of War.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PS3
Жанр:
shooter.third-person
Зарубежный издатель:
Sega
Российский издатель:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
Sega
Страна происхождения:
Япония
Мультиплеер:
co-op/ online

ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2012 года (США)

Демоверсия одиночной кампании на E3 убеждает: прятаться за укрытиями – привилегия героя и двух его соратников под управлением AI. Рядовые соперники – голенастые зеленые роботы – конечно, ныряют за подвернувшиеся ящики и бетонные конструкции, если к этому их вынуждает ситуация (например, драка происходит в узком, заваленном всяким мусором переулке). Но стоит раскладу измениться – скажем, игрок дает очередь по врагу, который снайперит с балкона, – как выяснится, что механические соперники предпочитают не тратить силы на прятки. У них и так неоспоримое преимущество: потрясающая живучесть.

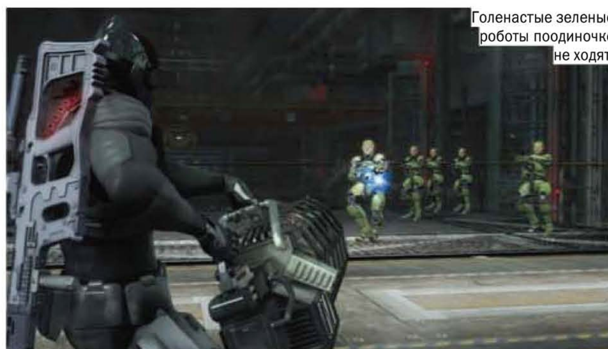
В Binary Domain разрешена прицельная стрельба по частям тела. Одной-двумя пулями отделаться не дадут – нужен десяток-другой, чтобы враг получил увечье. И то оно не станет фатальным! Отстрелили руку с автоматом – робот схватит оружие уцелевшей рукой, лишили ног – поползет, загребая воздух, прямиком к обидчику. А если нарвется на любителя хедшотов и лишится башки – продолжит стрелять, как ни в чем не бывало. Как говорится, почувствуй себя противником Терминатора.

В пылу боя сложно оценить, есть ли в таком случае хоть какой-то резон обезглавливать противников. Ответ я получаю на презентации за закрытыми дверьми, которую проводит ведущий дизайнер Binary Domain, Хироюки Сакамото. Как только робот остается без головы, он жмет на спусковой крючок исключительно в ответ на чужую пальбу. Феерическая картина: крыша здания, по ней шагает, лязгая металлом, туловище с автоматом, а за какой-то будкой притаился герой – выжидает, когда же враг пройдет мимо и можно будет нанести ему удар в спину. Или вот еще пример «безмозглого» поведения: случайно опередив товарищей, туловище получает пару пуль от своих, разворачивается и дает ответный залп.

Но больше всего меня впечатлили соратники. Когда я играла сама, то перед началом боя определила герою в напарники двух девушек – одну за



Роботы не всегда прибегают на своих двоих к месту перестрелки: и они могут пользоваться благами цивилизации.



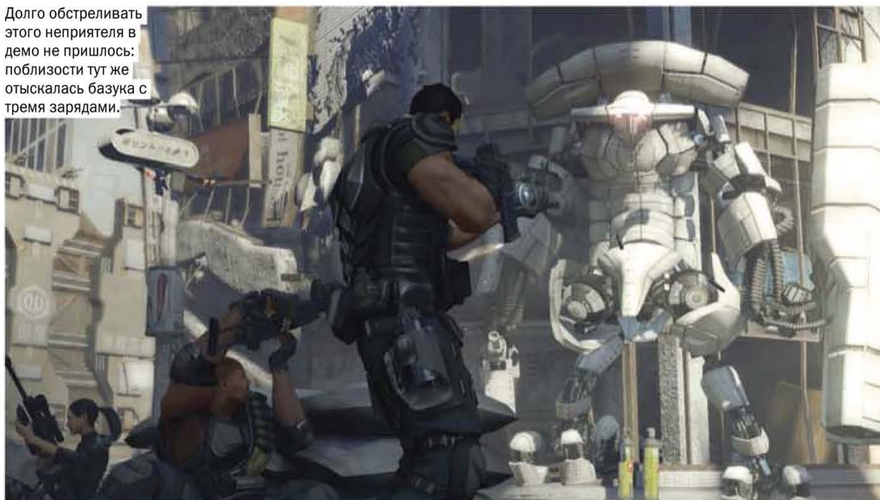
Голенастые зеленые роботы поодиночке не ходят.

миловидность, а вторую за умение обращаться со снайперской винтовкой. Выдвигаемся на позицию, и тут барышни перебрасываются репликами: мол, как думаешь, почему именно нас выбрали? Небось, не самые пристойные мысли на уме у этого хмыря! Спутницам при желании можно ответить, либо подтвердив выбор фразы кнопкой, либо проговорив ответ в гарнитуру (жалко, вариант «да я просто эстет!» не предусмотрен). Сакамото объясняет: то, как герой отреагирует, повлияет на доверительность отношений с подчиненными. Если те станут уважать командира, то будут общаться с ним вежливо, лишний раз подскочат с аптечкой или прикроют от врагов. А еще – беспрекословно рискнут жизнью по приказу. Если, напротив, посчитают невыносимым типом, открыто бунтовать не бросятся, но и нагрубят, и плечо при случае не подставят. Учитывая, что даже рядовой враг впитывает пули точно губка, а запас аптечек у героя не бесконечен, как-то сразу хочется расположить к себе других бойцов. Поначалу никто лидеру особо не верит, и в ответ на очередное указание то и дело раздается: «Ломануться вперед под шквальный огонь?! Да ты с ума сошел!»

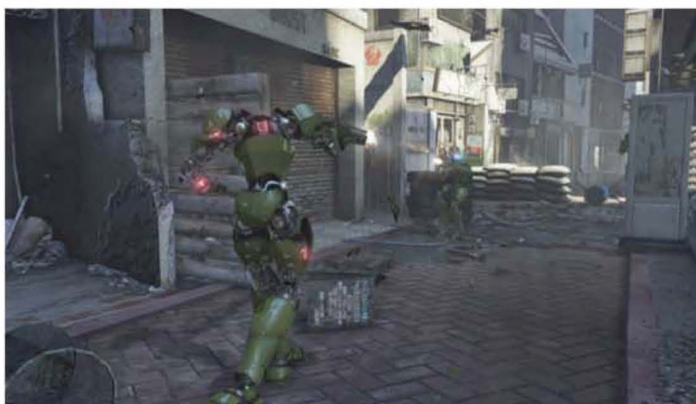
Действия персонажа на поле тоже влияют на мнение союзников. Попал случайно в своего, отдал провальный приказ – плохой командир, выручил в трудной ситуации или вовремя подоспел с лекарством – молодец. Совсем уж бояться промахов не нужно – одиндва штрафа не портят значительно карму, во всяком случае, в демо. Однако рассчитывать, что за небольшую помощь тебе сразу будут по гроб обязаны, также не приходится – все честно.

Каждый воин (кроме командира) специализируется на чем-то своем. Кто-то, как уже говорилось, отличный снайпер, кто-то ловко обращается с автоматом (вроде того, который таскает «хэви» в Team Fortress 2). Адаптировать подчиненных к меняющимся боевым условиям предлагают за счет умений. Изначально у персонажей по три набора предустановленных навыков; по мере прохождения дадут приобрести новые.

Боссы старомодны – не выбегают на арену, обвешавшись сигнальными огнями «стрелять сюда, это мое уязвимое место». Как говорит Сакамото, разработчики хотели сделать так, чтобы по внешнему виду недруга можно было догадаться, как его победить, но при этом решили обойтись без условностей вроде подсветки. После такого заявления ожидаешь увидеть самый настоящий ребус на ножках, но оба ключевых противника из демо довольно стандартны – особенно гигантский робопаук. Да еще и по радио кто-то тут же надрывается: бейте, мол, по ногам, не теряйте времени. Лишаясь лапок, чудовище звереет и с удвоенной силой атакует бойцов; выглядит интересно, но надеюсь, в финальной версии будут и более непривычные соперники.


Долго обстреливать этого неприятеля в демо не пришлось: поблизости тут же отыскалась базука с тремя зарядами.

УЖ СКОЛЬКО ВЫШЛО ШУТЕРОВ, В КОТОРЫХ ГЕРОЯ СОПРОВОЖДАЕТ КОМАНДА ПОДДЕРЖКИ, А СТОЛЬКО ВНИМАНИЯ ВЗАИМООТНОШЕНИЯМ ГЕРОЕВ ЕЩЕ НИКТО НЕ УДЕЛЯЛ!


Слева: Оставшись без головы, роботы стреляют вслепую – в том числе, и по товарищам, если попадут под перекрестный огонь.

В отличие от Vanquish, для Binary Domain предусмотрели несколько онлайновых режимов, в том числе кооператив. Проходить одиночную кампанию совместно с друзьями не получится – и это не удивляет, учитывая, что создатели уделяют не меньше внимания выстраиванию отношений между персонажами, чем в RPG (достаточно вспомнить те же Persona 3 и 4). А вот специально разработанные для co-op миссии можно выполнять сколько душе угодно.

Находчивость создателей Binary Domain впечатляет. Казалось бы, уж сколько вышло консольных шутеров, в которых героя сопровождала команда поддержки, а столько внимания взаимоотношениям героев еще никто не уделял. «Терминатор» плюс «дейтсим» – пока эта комбинация выглядит на редкость многообещающей. **СИ**

Внизу: Никаких QTE – чтобы забраться на спину боссу, нужно спрыгнуть на него с крыши.





Слева: Во время презентации на E3 Эйдзи Аонума заметил, что в новой «Зельде» игрокам постоянно будут подкидывать поводы снова и снова возвращаться на знакомые локации. Случаев, когда ничего нового там уже не отыскать, не будет.



Наталья Одинцова

The Legend of Zelda: Skyward Sword

Кто-то любит сериал Zelda за возможность совершать открытия и не успокоится, пока не обыщет с помощью остроухого Линка каждый уголок вымышленного мира. Кому-то нравится дух приключений, атмосфера сказки. А для кого-то (и таких наверняка большинство не у нас, а за океаном, если судить по очередям на E3 2011) каждая встреча с «Зельдой» - воспоминание о пройденных играх цикла и связанных с ними приятных воспоминаниях, шанс заново окунуться в те времена. Мне же всегда нравилось сходство героя с инспектором Гаджетом: раз за разом при помощи подручных инструментов он решает всевозможные пазлы. Неважно, взрослым выглядит Линк или маленьким, рассуждает немного наивно или же нет, ребусы ему всякий раз подбрасывают в замечательных количествах. Швырнуть бумеранг через пропасть, чтобы попасть по кнопке и вызвать из ниоткуда мост – это, знаете, затягивает.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Wii
Жанр: action-adventure
Зарубежный издатель: Nintendo
Российский издатель: Nintendo
Разработчик: Nintendo
Страна происхождения: Япония
Мультиплеер: нет

ДАТА ВЫХОДА
2011 год

Те, кто следит за разработкой The Skyward Sword, наверняка помнят: события в ней, по замыслу, разворачиваются до описанных в Ocarina of Time, а Линк на этот раз – уже подросток, пусть и выглядит менее реалистично, чем в Twilight Princess. Почти-мультяшная графика, как рассудили разработчики, лучше подходит для боев. Игрок управляет мечом героя при помощи Wiimote, дополненного насадкой Motion Plus. Повышенная четкость распознавания движений позволяет делать самые разные удары: по диагонали, сверху вниз, колющие и т.д. Противников, в свою очередь, программируют вести себя так, чтобы был резон бить по-разному, а не просто вяло помахивать пультом (или, напротив, лихорадочно трясти абы как). Если враг выглядит нарочито карикатурно, тогда, как считают в Nintendo, легче наглядней показать его реакцию на действия Линка и соответственно, дать геймеру понять, какие приемы стоит использовать, а какие не срабатывают, когда пора уворачиваться от атаки, а когда нужно переходить в наступление. Взять, например, гигантские хищные растения: как раззявят пасти, так сразу понятно, рубить по ним в этот раз по вертикали или же по горизонтали.

Интересно, что вопреки такой тесной связи художественного стиля и боевой системы, в Nintendo даже какое-то время подумывали отказаться от интеграции Motion Plus – Эйдзи Аонума, главный идеолог сериала, посчитал, что команде не слишком хорошо удается задействовать девайс. Но пример Wii Sports Resort, в которой один из разделов как раз посвящен обращению с мечом, Аонуму переубедил.

Как распознаются движения, насколько хитрыми оказываются враги – этому и были посвящены два из трех демо на стенде Nintendo. Рядовые неприятели гибли предсказуемо легко, нечисть посильнее и в особенности босс вынуждали пользоваться и блоками, и уворотами. Нареканий никаких – другое дело, что хотелось оценить и другие особенности Skyward Sword. Из них для показа выбрали гонки на птицах. Похожие этапы были и в Twilight Princess, так что в небо Линк взмывает не впервые. Направление полета предлагается указывать при помощи Wiimote, а чтобы птица активней работала крыльями и набирала скорость, нужно энергично встряхнуть контроллер. Чем преувеличенней будут движения, тем лучше – вялые подергивания запястьем Skyward Sword не признает.

А вот пазлы приберегли для отдельной конференции – так называемого круглого стола с разработчиками Nintendo. Здесь мне и моим коллегам показали сразу несколько уровней. И заодно проиллюстрировали, что оружие пригодится герою не только для расправ с монстрами.

В первом демо Линку предстояло найти пять деталей ключа, разбросанных по локации. Меч работает металлоискателем



В битвах теперь важно не только рассчитать, когда ударить, но и бить прицельно – по уязвимым местам. А вот врагов, уязвимых только к определенному оружию, больше нет.

(камера при этом сразу же переключается на режим от первого лица). Водишь им при помощи пульта Wii по декорациям – сканируешь местность. Как раздается характерный писк, значит, там и нужно рыть (лопаты в арсенале нет, зато есть специальные металлические перчатки). Первая деталь отыскалась предсказуемо быстро, вторую же спрятали под башней. Просто так разделать сооружение на дрова у героя не получилось. Тут в дело пошли бомбоцветы: подбираешь цветок, кидаешь в башню, башня зрелищно разваливается, открыв доступ к сокровищу.

Третий элемент ключа отыскался в пещере – разумеется, после того, как герой расчистил завал камней, из-за которого в нее нельзя было забраться. И снова бомбоцветок оказался как нельзя кстати. А пока Линк подбирался к стратегически верной позиции – той, откуда снаряд гарантированно долетал до завала, – он успел покрушить мечом несколько умильных монстров.

«Впрочем, если мы покажем вам, как найти все пять элементов, загадка перестанет быть интересной», – сказал Аонума. – Поэтому остальное предлагаем поискать самим, когда у вас будет такая возможность.

И тут же включил новый уровень. Как было давно известно, в этой «Зельде» родина Линка – летающие острова, а землю под ними его сородичи считают жутким и опасным местом, оплотом темных сил. По ходу игры Линк путешествует взад-вперед, причем пропуском ему служит клинок, тот самый Skyward Sword. Но, как выяснилось, совершать вылазки позволят еще и в параллельный мир, Siren Realm. Именно здесь спрятаны все материалы для создания главного оружия Линка, которым его награждают от выпуска к выпуску, – Master Sword.

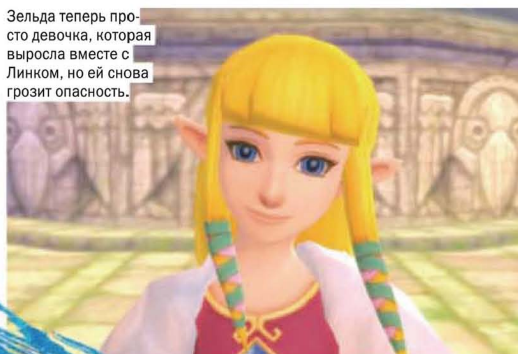
Рельеф местности в Siren Realm такой же, как в пункте отправления, но меняется расположение предметов, которые необходимо собрать. Поскольку «небесный меч» служит ключом, Линк безоружен, и от местных духов-охранников, готовых зарубить чужака на месте, его спасает только собственная прыть да специальные зеленые «слезы». Едва он находит такой предмет, как все в параллельном мире вмиг успокаивается: стражи больше не преследуют непрошеного гостя и замирают на исходных позициях. В любой момент спокойствие может обернуться новой погоней – если кончатся лепестки на счетчике-цветке (пополняется за счет все тех же «слез») или если герой попадет в поле зрения местных патрульных с фонариками. Очутился в круге света – все, жди сирены и настигающего чудовища с мечом.

Чем больше узнаешь об особенностях Skyward Sword, тем сильней чувство дежавю. В параллельные миры Линку попадать не впервой, без оружия он успел побегать в Wind Waker, а от стражей улепетывал в Phantom Hourglass. Все перепробовал! Даже графика в Skyward Sword не сильно отличается по качеству от Twilight Princess. Но кредит доверия к Nintendo так высок, что даже не сомневаешься: и в этот раз сумеют сделать интересно, так, что понравится и тем, кто в принципе души не чает в сериале, или, как я, просто любит пазлы. **СИ**



Вверху: Skyward Sword не задумывали как последнюю новинку от самой Nintendo для Wii. Аонума упомянул, что мысль «сделать игру такой грандиозной, как если бы на ней нужно было завершить историю Wii» пришла ему в голову только в связи с новой Starfox.

Внизу: Соблазн быстро трясти контроллером, чтобы изрубить врага в капусту, очень велик, но на деле куда эффективней размахивать Wiimote так, будто держишь в руке что-то увесистое – тогда движения распознаются лучше.



Зельда теперь просто девочка, которая выросла вместе с Линком, но ей снова грозит опасность.

ОЧУТИЛСЯ В КРУГЕ СВЕТА – ВСЕ, ЖДИ СИРЕНЫ И НАСТИГАЮЩЕГО ЧУДОВИЩА С МЕЧОМ.





ЕВГЕНИЙ ЗАКИРОВ

Зачем выбирать?

Мультиплеер – наше все. Многопользовательский режим окончательно перетянул одеяло на свою сторону. Все, кто смотрел презентацию Microsoft и довольно продолжительную демонстрацию Modern Warfare 3, наверняка нервно ерзали на стуле. Дескать, ладно, сингл провафлили, но с мультиплеером точно не опозорятся. Ведь это же самое важное. Или не вытянут? Или стоит лучше присмотреться к Battlefield 3? Там, вроде как, танки! С другой стороны, чтобы танки были крутыми, нужно иметь PC за сто тысяч, что как-то многовато для развлечения. А может быть, лучше подождать ремастер (на римейк как-то не тянет) Halo? Нет, серьезно, а почему бы не сделать ставку на Halo?

У Halo есть множество достоинств, которые по каким-то причинам часто остаются незамеченными российскими обозревателями. Я не удивлюсь, если негативное отношение большинства геймеров к этому сериалу корнями уходит в какие-нибудь древние статьи в игровых журналах, авторы которых, что называется, мерили не той линейкой. По этой причине, кстати, я проигнорировал первый Xbox и его эксклюзивы – о них писали люди, которым не нравилось, ну, все, и которые не имели возможности оценить самое интересное. Я говорю об онлайн-мультиплеере. И сейчас я уверен, что круче онлайн-мультиплеера, реализованого в «трилогии» Halo на Xbox 360, придумать практически ничего невозможно.

Но вот какая проблема: Halo совершенно не цепляет дизайном, сюжетом, вселенной, атмосферой, короче, метафизикой. Во всяком случае, так было со мной. Почему-то я продвигался окольными путями, сначала угробив уйму времени на мультиплеер Halo Reach, затем только пройдя кампанию до середины, после чего снова вернувшись к сетевым баталиям. И вот этим летом неожиданно для себя я залпом прошел третью часть, ODST и Reach до конца, и даже готов ко второму заходу. И понеслась: саундтреки у игр, как оказалось, потрясающие, и комиксы отличные, и книги сообщают о вселенной как раз то, что нужно и что в силу каких-то там причин в сюжете шутера не освещалось. Какой шаг можно сделать после этого? Скачать бесплатное приложение в XBLA, Halo Waypoint, и на несколько месяцев забыть про существование других игр.

Дело даже не в том, что Waypoint поощряет коллекционирование достижений во всех выпусках Halo на Xbox 360. Смысл в том, что это приложение помогает систематизировать свои знания, быть в курсе последних событий, быть частью «сообщества» вне игры. Хотя, впрочем, один раз подсев, уже точно не удержишься от попытки собрать еще больше «ачивментов». Это как с сайтом Bungie – стоит там зарегистрироваться, и все, свободного времени как не было, откуда-то появляется желание поднять ранг бойцу, пройти кампанию на самом высоком уровне сложности, в общем, продолжать играть в Halo.

Не последнюю роль, правда, играет необходимость обращаться к сайту по самым «бытовым» вопросам. Скажем, чтобы загрузить туда смешной скриншот, снятый во время просмотра записи боя. Само собой, человек, который решил загрузить файл повтора или скачать, или прокомментировать, или посмотреть «Точку Чарли» – это игрок, который «подсел». Он освоился со всеми многопользовательскими режимами. Он изучил карты, тактики, оружие, возможно, даже собрал команду, с которой играет каждый вечер. Такой геймер, конечно, может купить Crysis 2 и поиграть день-другой в мультиплеер, но этим все и ограничится – потом он все равно вернется к тому многопользовательскому шутеру, к которому он привык. Он, вероятно, вообще не увидит конкуренции между, условно, «жемчужинами» жанра – Battlefield 3 и Modern Warfare 3. А кто увидит? Кому вообще нужно, чтобы два самых ожидаемых шутера выходили чуть ли не одновременно?

С Halo все просто: ты всегда знаешь, что ожидать, и сериал, как правило, не подводит. С Modern Warfare 3 и Battlefield 3 все не так. Но при этом сравнивается не однопользовательский режим, а именно мультиплеер. А ведь это все равно что, например, готовиться к покупке ноутбука и выбирать между «макбуком» и «вайо». В том смысле, что можно купить и то, и другое, но зачем? Надо сделать выбор, потому что пользоваться будешь все равно только чем-то одним, а второе окажется бесполезной тратой денег. Так и тут: либо одно, либо другое.

Разумеется, каждый решает этот вопрос по-разному. И не совсем правильно сравнивать мультиплатформенные релизы с эксклюзивами. Но вопрос не в этом, а в том, какой выбор сделать. Понятно, что если человек до этого играл только в JRPG и файтинги, то вряд ли ему интересно что-то другое. С другой стороны, названные игры – кроме как раз Halo, потому что это, как уже говорилось, не полноценный выпуск, а ремастер – давно перестали быть простыми «представителями жанра», и поэтому они должны быть интересны большинству. Так что выбирать придется, так или иначе, всем. И, как мне кажется, проще будет ориентироваться на что-то хорошо знакомое и проверенное временем. СИ





НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА

Очевидное-невероятное

Что может быстрее надоесть в RPG, чем схватки с одними и теми же монстрами или шаблонные герои? Конечно же, шаблонные NPC!

Оказавшись на E3 около стенда Square Enix, я первым делом иду смотреть демоверсию Final Fantasy XIII-2. Заканчивается обязательная битва с невидимым титаном, персонажи оказываются на городской площади, где мельтешат NPC. Кто-то выпаливает заготовленную реплику сразу же (как было в FF XIII), с кем-то можно пообщаться, нажав кнопку. «Гм, если нужно сделать дополнительное усилие, – думаю я, – это значит, что мне скажут что-то полезное!». «Кнопочный» горожанин заявляет нечто вроде «боже мой, страх-то какой, невидимый титан, как же с таким драться!» Ну спасибо, милый, удружил.

В японских RPG так, конечно, было всегда. Приходишь в какое-нибудь поселение и видишь, что на десять жителей приходится пять «говорящих» – остальные снуют вокруг просто для антуража. Трое из пяти готовы поделиться с героем подробностями из личной жизни, поговорить о погоде или ценах на хлеб, но эти разговоры ни на что не влияют. В лучшем случае, добавляют красок вымышленному миру, помогают сделать происходящее чуточку правдоподобнее или полнее обрисовать главных персонажей. В худшем – напоминают, сколько раз уже приходилось выслушивать нечто подобное в предыдущих играх, или просто неинтересны, особенно если информируют об очевидном. Вот как в демо FF XIII-2 – ситуация такова, что засомневаться, знают ли горожане о титане и в курсе ли герои, попросту невозможно.

В итоге остаются два NPC, с которыми всегда есть резон общаться: один выдаст квестовое задание напрямую, а другой – опосредованно. Например, скажет, что бешеные суслики, которые повадились топтать посевы, обитают в горах на востоке. Или что крупная рыба лучше всего ловится на определенную приманку. Или что в доме на окраине, где уже давно никто не живет, вторую ночь горит свет. Важный момент: информация, опять же, не должна быть очевидной. Расхожая ситуация во многих RPG – героям советуют сходить и проверить древние руины, вдруг там находится девайс, который поможет победить врага. Идешь, проверяешь, находишь – но удовольствия никакого, ведь просьба повторяется от игры к игре.

Но если наводка действительно неожиданна и оказывается правдой, а не пустой болтовней, радости даже больше, чем от обычного квеста – вот, мол, я понял, догадался! Не зря тратил время на опросы!

Хотя казалось бы, чего там – подойди, нажми кнопку, выслушай заготовленную речь. Но на практике получается эдакая беседа с паузами. Нажимаешь клавишу – секундная пауза, пока разворачивается окошко и начинает появляться текст. В некоторых играх еще и нельзя извлечь никакой выгоды из умения быстро читать – жди, пока всю фразу тебе отстучат. Хочешь завершить разговор – опять секундная пауза. Если случайно поторопиться и ударить по кнопке в третий раз – герой снова подвиснет, выслушивая уже знакомое наставление. Все это совершенно не напрягает, когда NPC говорит дельные вещи, но на пятом бесполезном сообщении ощущение такое, будто отбываешь какую-то повинность, а не исследуешь мир.

Отдельные RPG пытаются хитрить: мол, вы привыкли, что у большинства статистов одна фраза за душой, а тут мы вас и удивим! Пускай NPC в ответ на первую пару запросов ничего действительно важного не говорят, а потом, наконец, разродятся ключевым сообщением. Элемент предсказуемости от этого не исчезает: не нужно ведь размышлять, какой наводящий вопрос задать или как себя повести. Просто пролистывай реплики, жди, когда источник наконец иссякнет (а понять это можно будет, только увидев, как фразы начинают повторяться). Сколько раз я из-за этого случайно проматывала ту самую важную подсказку, желая побыстрее закончить допрос, – не сосчитать!

Нет, случается, поиски способов разнообразить поведение NPC оборачиваются действительно удачными находками. Позволили, например, некоторым статистам в FF XIII выдавать реплики автоматически – прекрасно же получилось. Но на мой взгляд, самый действенный способ заинтересовать игрока в трепе со статистами – увеличивать число реплик, которые нельзя предугадать, пройдя десяток RPG. Честное слово, если из пяти горожан не один, а уже трое поведают что-нибудь ценное, даже просто отреагируют не так, как рассчитываешь, – это заставляет привязаться к игре. А вот банальные реплики, наоборот, отбивают всякую охоту продолжать. И то, что «так было всегда» – не повод продолжать в том же духе. СИ



АРТЁМ ШОРОХОВ

Прибытие интерактивного поезда

Наблюдая близящееся к горизонту солнце нынешнего поколения консолей, нет-нет да и призадумаешься, чем мы, геймеры, да и она, индустрия, обязаны именно ему. Нередко приходится слышать, что, мол, ничем особенным: одно только HD, более чёткие текстуры и обычный, ничем не примечательный рост технологий. Но то технологии, а как же сами игры? Дьявол скрывается в мелочах, так давайте о мелочах и посудачим. Например, о том, что некоторые игры – те, от которых мы того и не ждали вовсе, – как-то вдруг на самом деле стали напоминать кино.

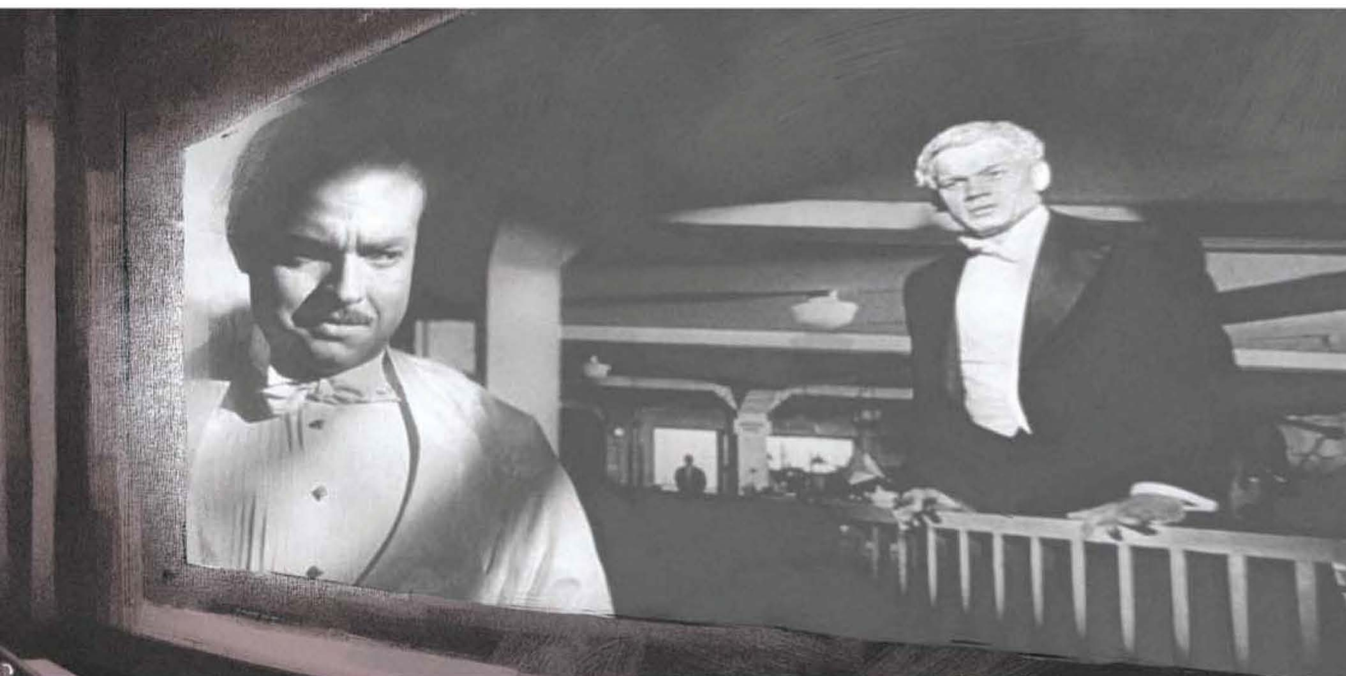
Заигрывать с «важнейшим из искусств» видеоигры принялись с незапамятных времён, даже текстовые квесты – и те старались подражать не столько книгам, сколько фильмам, а уж с появлением CD-ROM и внедрением FMV, на пару лет всем и вовсе показалось, что вот оно – пришествие настоящего интерактивного кино. С тех пор все попытки совместить кинематограф и видеоигры так или иначе проваливались, в лучшем случае оставив потомкам в назидание одну-две приличные игры, держащиеся особняком и не получившие какого-либо значимого развития. Эволюционным путём был выведен знакомый рецепт – «Смешать, но не взбалтывать», – которому видеоигры в целом и следуют, лишь изредка пускаясь в не слишком смелые эксперименты. Забудем на время о приключенческих жанрах, дождливых триллерах и нуарных детективах. Нынешний год подбросил новую (или «новую», в кавычках – есть над чем задуматься) тенденцию, которая предлагает превращать в этакое кино сингл-режимы, казалось бы, для того вовсе не приспособленных «околоспортивных» жанров.

«Боксёрская драма» Fight Night Champion, «карате-боевик» Mortal Kombat и теперь вот – «остросюжетный фильм с погонями» Need for Speed: The Run. У каждой из перечисленных игр можно проследить свои истоки (так, в нынешнем поколении первой на моей памяти отметилась Blitz: the League II – игра спорная, но очень интересная с точки зрения организации режима кампании) и многочисленные корни из прошлого, однако в масштабе явление это проклюнулось только сейчас. И в целом геймерами на ура приняты все эти «сюжетно обусловленные цепочки соревнований, адаптирующие геймплей к сценарию, а сценарий к геймплею». Игры этой волны не просто предлагают «всех побить», но сделать это осмысленно, с сильной сюжетной мотивацией, наблюдая по ходу дела за интересной историей, непосредственные фрагменты которой и предлагается «отыгрывать». Оговорюсь, что речь в первую очередь именно об организации «киношности» в играх с монотонным «спортивным» геймплеем, которые обычно ничего большего, нежели «победи во всех матчах/заездах подряд и смотри между ними ролики», не предлагали. Теперь же эти ролики, как будто, научились внедрять в геймплей и связывать в единую историю. Казалось бы, идея на поверхности и ничего особенного не требует, те же шутеры перескочили на эти рельсы ещё во времена Half-Life. Однако более-менее осмысленно возделывать спортивное поле начали лишь недавно.

Как это работает? Структура, в общем, незамысловата. Цепочку заездов/драк/матчей нанизывают на сюжет таким образом, что-



КАЗАЛОСЬ БЫ, ИДЕЯ НА ПОВЕРХНОСТИ И НИЧЕГО ОСОБЕННОГО НЕ ТРЕБУЕТ, ТЕ ЖЕ ШУТЕРЫ ПЕРЕСКОЧИЛИ НА ЭТИ РЕЛЬСЫ ЕЩЁ ВО ВРЕМЕНА HALF-LIFE.



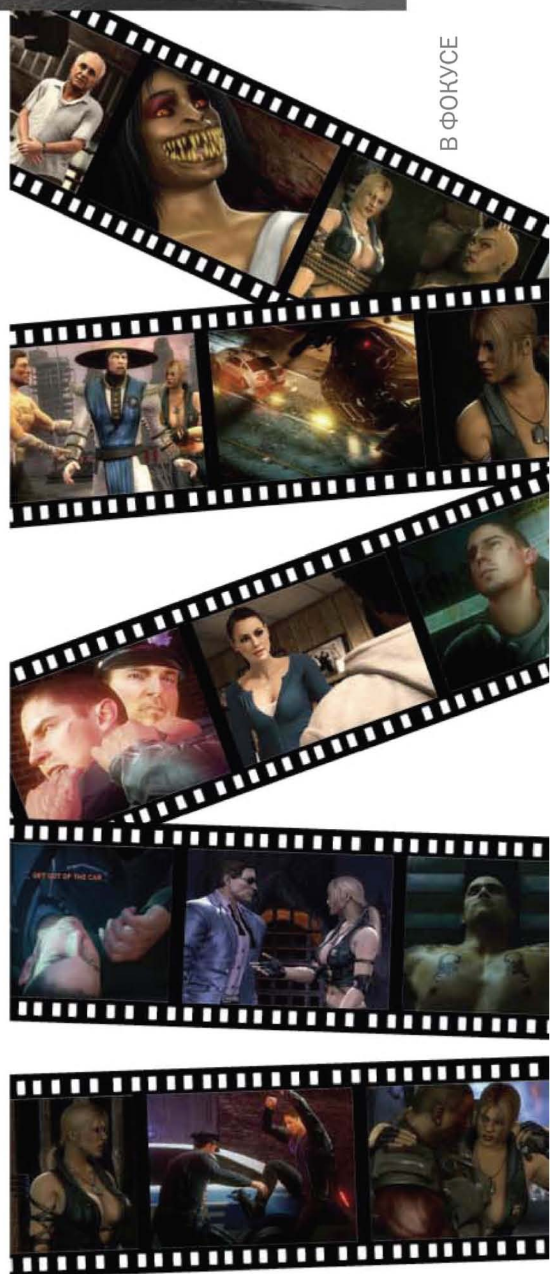
бы общая история (именно история, не путайте с фабулой «так надо, потому что мы хотим победить») обосновывала абсолютно каждое действие, удерживала на диалогах и событийной логике всякую активность геймера. Никогда это ещё не было приведено к столь универсальной форме (очевидно, требующей немалых затрат). Не голос за кадром, объясняющий, что тебе надо внедриться в группировку стритрейсеров под прикрытием и для этого победить по семь раз в каждом из десяти заездов. Не текстовый брифинг бравого командира, водящего пальцем по карте с указанными на ней вражескими боевыми отрядами. Не смазка между уровнями, не иллюзия сюжета – именно кино.

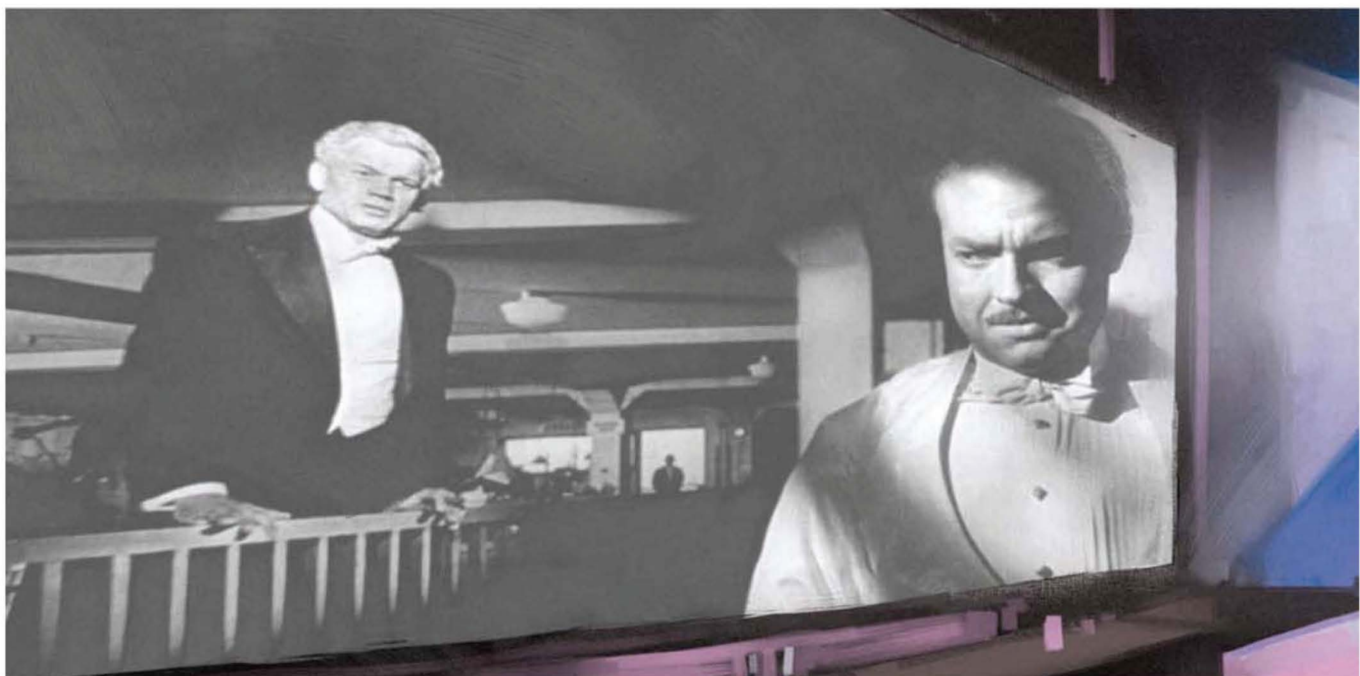
Чтобы провести какую-то ватерлинию на примере тех же Need for Speed, давайте вспомним, например, Most Wanted. Там, примерно, как и в недавнем Undercover, была начальная заставка, были небольшие спичи-мотиваторы, вклинивающиеся в геймплей, редкие, несвязанные видеозарисовки на тему «А теперь необходимо проехать другие десять гонок, чтобы {...} to happy end». Это не кино и даже не симуляция кино. Это рудимент старой практики видеоигрового сторителлинга, когда есть «сюжетная» точка входа в игру (дракон украл принцессу) и «сюжетная» точка выхода из неё (бурный свадебный кутёж на не успевшем ещё остыть трупе ископаемой рептилии); здесь геймплей держится вне заданных рамок. И примерно в этом состоянии с некоторой долей оговорок и общим вектором «взросления» игры с соревновательным геймплеем (турнирные, спортивные, гоночные и так далее, подразумевающие именно состязание, а не adventure-рубку орков, исследование или спасение мира и т.д.) пребывают до сих пор.



Можно с изрядной смелостью сказать, что теннис или футбол делаются в расчёте на мультиплеер, а кампания в них призвана в лучшем случае симулировать само соревнование, в худшем – просто готовить к матчам вида «Player VS. Player». И едва ли кто-то всерьёз мог полагать, что главный герой гоночной игры после первого же заезда вдруг выйдет из машины, с кем-то там переговорит, потом его авто прямо на трассе – посреди гоночного геймплея – протаранят крепкие ребята в чёрном, завяжется погоня, вдруг прилетит вертолёт, а потом... И это – уровень гоночной игры, где игровой нарратив плавно перетекает в киношный и обратно в едином ритме и без очевидных швов. Напоминая фильм «Форсаж», но никак не записи заездов NASCAR. При этом геймплей – тот же, и ты *тот же* геймер, играющий в *ту же* игру – не в Driver, не в GTA, в гонку. Чем-то подобным пыталась выделиться ещё и MotorStorm: Apocalypse, но тамошний интерактивный комикс, к сожалению, так и остался ворохом на белую нитку сшитых заставок, общесюжетной ценности не имеющих, в «кино» не связывающихся и – главное отличие – геймплей не поддерживающих, от геймплея отстраняющихся.

Ныряем в соседний жанр. Здесь отличился упомянутый уже Mortal Kombat (напомню слова Буна о «лучшем сюжетном режиме в жанре», которые ещё в прошлом году каза-





лись отчаянным хвастовством), и даже Fight Night, в котором кампания также вырвалась за рамки формулы «Заставка – Череда как-то оформленных схваток – Чемпионский пояс» и потащила за собой по локациям, диалогам, героям, геймплейным условиям. Примерно то же, насколько сейчас я могу судить, готовят авторы Supremacy MMA.

Безусловно, мы все много раз видели «игры с сюжетом». Но не о тех сюжетах речь. Есть, например, в кино своего рода поджанр – спортивные драмы. Есть имитирующие их остросюжетки, вроде «Кровавого спорта». Есть даже биопики вроде «Али». И в них по законам кино всегда в наличии история, персонажи, события, их последствия – всё то, что мы можем и хотим назвать сюжетом. А есть телетрансляции, скажем, с Олимпиады, или документальное кино о подготовке конкретного спортсмена и его пути к успеху. Чувствуете разницу? Она перебирается в видеоигры.

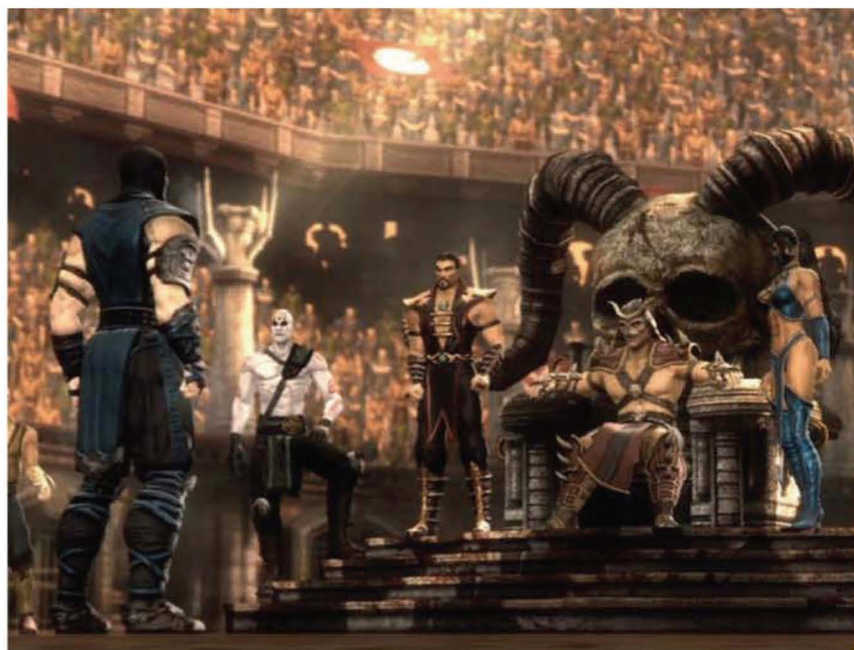
Вот эта мелочь, как мне кажется, – и есть одна из тех штук, что подарило нам нынешнее поколение. Описанное на этих страницах – лишь первые плоды посеянных идей. Будут и другие. Ведь в то время как десять, пятнадцать, двадцать лет назад одни жанры (или форм игровой подачи) вырвались вперёд, сделав ставку на историю, другие, в силу организации своего геймплея или по иным причинам, всё ещё буксуют. И, надо сказать, буксовка эта к добру не ведёт – те же файтинги потихоньку вырождаются, замыкаются на давно сформированной аудитории, не в последнюю очередь именно потому, что ставят главным образом только на соревновательный геймплей, по сути отсекающий игрока-одиночку. Если мне, геймеру, не с кем играть в этот вот конкретный теннис (да и просто не особенно хочется, скажем, гонять одно и то же по сети просто «за идею»), то я его, пожалуй, и не куплю даже. Слишком высок порог входа: игра хочет, чтобы я выбрал её среди прочих, отдал ей свои деньги, а потом ещё и проводил за ней много часов «тренировок», не имея сформулированной цели. А ведь в самом деле. Многие ли из «гонщиков по случаю» (основная аудитория тех же Need for Speed в частности и аркадных рейсинг-игр в целом) покупают гонку ради того, чтобы потренироваться и потом всех обрулить в онлайне? Это удел гонщиков-профи, сверхлояльной базы истинных ценителей жанра. Случайного игрока, одиночку таким не купишь, он ведь понимает, что ему остаётся лишь «проходить кампанию», а это занятие специфическое – вроде пробегания тремя приёмами Arcade Mode файтинга ради пары минут (и это в лучшем случае!) финальной заставки. Для такого игрока, не подсаженного ещё на жанр, все предлагаемые рынком игры примерно одинаковы: и там машинки, и там машинки. Или боксёры, или бараки с кривыми зубами. Захочет «покататься» или «подраться» – возьмёт игру по совету или просто «самую красивую». Красивые нынче все, а посоветуют какую? Я бы, пожалуй, посоветовал ту, которая даст ему ощущение прохождения нормальной, привычной игры – с сюжетом, героями и всем таким прочим. А вы? **СИ**





Справа: С изрядной долей скепсиса можно вспомнить даже Puzzle Quest с его без пяти минут гениальной RPG-механикой, заменившей привычные «боевые локации» пазлами про три шарика в ряд. О «кино» говорить, конечно, не приходится, но о предвосхищении технологии нанизывания монотонного геймплея на сюжет – вполне.


Художник: MadArtist



Вместо послесловия

Отдельный вопрос – как далеко зайдут издатели, надолго ли хватит запала разработчиков? Перерождения каких жанров следует ждать? До спортивных менеджеров на нашем веку, думаю, дело не дойдёт: на мой взгляд, они слишком уж хардкорны (и для своей аудитории именно это и хорошо), в них отдыхающий игрок не пойдёт и за киношкой (производство которой влетит в копеечку). Хотя могу себе представить яркий, дизайнерский интерфейс, множество «помощников» и более абстрактнологический геймплей a-la «Цивилизация». Если я, геймер, люблю футбол или хотя бы не недолюбливаю, такую игру, пожалуй, и попробовал бы. Но начать скорее стоит с самого футбола, причём желательно аркадного. Вовсе, например, не удивлюсь, если следующая FIFA Street как раз предложит «карьеру-кино». И вот тогда мне на неё не жаль будет убить пять-восемь часов.

С вопросом о том, долго ли продержится эта мода, на какие жанры распространится, во что эволюционирует и эволюционирует ли, я обратился к коллегам (с удовольствием адресую его также и читателям журнала):
Лично вам, как геймерам со стажем и потребителям львиной доли видеоигр, интересен такой подход или же вы считаете, что всё это лишь выброшенные на ветер деньги издателей? И, наконец, может ли сам по себе такой подход привлечь в не самые массовые жанры новых игроков, польстившихся на «кино»?



Алексей Бутрин:
Я бы с удовольствием увидел нечто подобное и в моем обожаемом EA NHL, потому что текущие карьерные режимы Be a Pro и Be a GM там довольно-таки безлики, и эта фишка здорово бы их оживила.
Считаю, что сценарные вкусняшки наиболее востребованы как раз в играх с монотонным геймплеем – спортивные игры сюда подходят на все сто. В то время как в тех же стратегиях и так есть, чем занять внимание игрока и постоянно поддерживать его интерес.



Святослав Торик:
Насчет «польститься на кино» – это да, это есть такое. Самый популярный жанр казуалок, hidden object, поначалу состоял из набора экранов, где надо было отыскать указанные предметы среди всякого барахла. Сначала развивалась механика: предметы надо было отыскивать по силуэту, названию, части изображения, в темной комнате, с фонариком, на время и так далее. А затем на волне конкуренции пришел Его Величество Сюжет, который превратил «низкий жанр» в полноценную квестологику с диалогами, красивой картинкой и кучей игровых механик. Этот эволюционный процесс даже частично перебрался в социгровой сектор – сейчас там еще рулят достаточно простые завязки, но в будущем ожидаются мощные рулоны, например детективной мистики. Хотя саму механику усложнять вряд ли станут. Короче, сюжету место всегда найдется. А хорошему сюжету так и вообще буду рад.

БОЛЬШИЕ БЕЗОБРАЗИЯ МАЛЕНЬКИХ ПОНИ





Илья Ченцов



Фанаты супергероев, щеголяющие в разноцветных трико? Преданье старины глубокой! Ролевики-сатанисты? Прошлый век! Геймеры, млеющие от Лары Крофт в ущерб собственной сексуальной жизни? Неактуально! И даже безумный японец, женившийся на девочке из «симулятора свиданий», – тоже вчерашний день. Сегодня пресса смакует подробности взаимоотношений великовозрастных гиков с игрушками компании Hasbro – и речь не о трансформерах или солдатиках, а о «девчачьих» маленьких пони, что продаются в комплекте с расчёской и зверюшкой-спутником.

Впрочем, хотя формально предыдущая фраза корректна, она нуждается в уточнении – «брони»* (самоназвание неопонифилов) интересуются игрушками опосредованно, а изначально фанатеют от анимационного сериала My Little Pony: Friendship is Magic, посвящённого этим самым пони. Человеку, не знакомому ни с мультиком, ни со сложившейся вокруг него субкультурой, может прийти в голову, что брони – это здоровые лбы, выросшие, да не повзрослевшие благодаря современной культуре, культивирующей инфантилизм в массах, дабы проще было их потом окучивать. Но эта гипотеза верна лишь отчасти. Чуть ближе к истине будет тот, кто предположит, что поклонники «Дружбы-магии» – хипстеры, иронически изображающие интерес к чему-то, что немытые массы априори считают ерундой. Однако самая правдивая правда заключается в том, что сам сериал является сатирическим переосмыслением своих предтеч, ниспровергающим идеалы гламурности, насаждаемые той же Hasbro, а также, скажем, производителями кукол Bratz. Немудрено, что интернетовские анонимусы, всегда готовые партизански подгадить Большому Дяде, мгновенно встали на сторону Лорен Фауст (Lauren Faust), которой мы и обязаны перерождением непритязательного мультика про игрушечных лошадок. Катализатором понимании стала статья Амида Амиди в посвящённом мультипликации блоге Cartoon Brew, озаглавленная «Конец эры творцов в телевизионной анимации» (http://www.cartoonbrew.com/ideas-commentary/the-end-of-the-creator-driven-era.html). В ней автор пренебрежительно отзывался о новых телешоу, утверждая, что нынешние аниматоры не стремятся делать хорошие сериалы, штампуя ерунду с участием второстепенных персонажей полнометражек («Пингвины Мадагаскара») и игрушек, спроектированную комитетами жадных капиталистов. Досталось в статье и «Маленьким пони». В неё даже был встроен видеофрагмент шоу, посмотрев который, обитатели анонимного имиджборда 4chan и заинтересовались My Little Pony: Friendship is Magic – и сделали выводы, прямо противоположные измышлениям автора статьи. С «форчана», как это часто бывает, поветрие разнеслось по Интернету, породив множество специализированных сайтов и гигабайты фанатского творчества. Что же привлекает людей, которые не только не являются малолетними девочками, но и никогда ими не были, к этому шоу? Этот вопрос я и задал команде энтузиастов, о которой мы поговорим подробнее чуть позже.

* Брони (brony, ударение на «о») – самоназвание поклонников нового сериала My Little Pony, происходит от bro («браток», популярное среди молодежи ироническое обращение к собеседнику) и pony.

Nappy (аниматор):

Я заинтересовался My Little Pony вскоре после того, как меня попросили анимировать персонажа-ослика, прыгающего, как Пинки Пай. Получилось совсем непохоже, так что я решил посмотреть сериал, чтобы следующая моя работа больше соответствовала стилю шоу. Я был совершенно не готов к жуткой аддикции, последовавшей за этим. Качественная флэш-анимация и приятнейший художественный стиль вдохновили меня в момент, когда я был готов бросить заниматься рисованием из-за того, что это больше не доставляло мне удовольствия.

Jay (аниматор и не только):

Вначале я встретил несколько упоминаний о сериале в Сети. Начал смотреть и пропёрся от анимации. Юмор был хороший, а голоса – просто замечательные. Чуть позже я осознал, что ни одна из главных героинь не вызывает у меня неприязни, что просто удивительно, учитывая, что их там шесть! Так всё и началось.

Elosande (концепт-художник):

Я набрёл на одном форуме на обсуждение нового мультфильма My Little Pony, где упоминалось, что над ним работают создатели Foster's Home for Imaginary Friends и Powerpuff Girls. Я поклонник этих шоу, так что я решил попробовать и Friendship is Magic. Сериал напомнил мне старые субботние мультики**, которые я смотрел в детстве, так что я быстро втянулся. Множество визуальных гэгов и забавные диалоги удерживают вас у экрана, не требуя участия «одноразовых злодеев».



Художник: Nappy

Derpy (композитор):

Шоу напоминает мне о временах, когда я был юн и мультики казались хорошими. Я бы сказал, что сейчас, если говорить о телевидении в целом, мы находимся в неком творческом упадке – успех YouTube привёл к тому, что зародившийся там стиль юмора приобрёл большую популярность, и нынешние мультики всё чаще пытаются имитировать его: в большинстве новых анимационных сериалов есть какая-то «дерганость» в сценариях (см. например, The Marvelous Misadventures of Flapjack), где целостность истории приносится в жертву шокирующим или нарочито абсурдным, ни с того ни с сего выскакивающим гэгам. Хохоток такие шутки, возможно, и вызывают, но они не могут по-настоящему увлечь. Когда я впервые посмотрел Friendship is Magic, то заметил, что там всё не так: хотя гэги и присутствуют (куда мультикам без них?), большая часть диалогов и шуток связана с основным сюжетом, и хотя каждый эпизод является самостоятельной историей, некоторые детали могут оказаться важными позже. Такой подход к написанию сценариев позволяет создать более интересное повествование и мотивирует вас смотреть дальше.

Кроме того, визуальный стиль радует глаз, а мелодии в саундтреке не только хорошо запоминаются, но и действительно качественно написаны (в некоторых, кстати, есть «музыкальные приветы», которые поймет только аудитория постарше целевой).

Leedin (аниматор/художник):

Один интернетовский знакомый прислал мне без комментариев таинственную ссылку – как потом оказалось, на пилотный эпизод. Вначале я подумал, что это ерунда какая-то, но решил глянуть. Однако к концу второй половины пилота «дружба» победила. My Little Pony: Friendship is Magic феноменальна во многом, но меня больше всего привлёк великолепный дизайн непохожих друг на друга персонажей.

RainbowCrash88 (композитор):

Я впервые познакомился с пони через сайт knowyourmeme, там в трендах висела картина с радужногривой лошадкой. «Симпатичная», – подумал я и решил разузнать побольше. Вначале мне казалось, что это шутка – как My Little Pony может быть стоящей вещью? Посмотрел первый эпизод, потом второй... два дня спустя эпизоды кончились, и я просто не мог дождаться следующей пятницы. Меня очень впечатлили дизайн персонажей и саундтрек, для детского телевидения никогда не делают такое хорошее музыкальное оформление. Поймал себя на том, что постоянно играю Giggle at the Ghostly, стоит лишь мне взять в руки гитару. Чтобы отвязаться от этой мелодии, я сделал восьмибитный ремикс и вывесил его на ponychan. Народу понравилось, тогда я написал ещё один кавер, и ещё... Сейчас я настоящий фанат шоу и музыки из него.

** Saturday morning cartoons – специфический для США термин, относящийся к сравнительно низкобюджетным мультфильмам, которые показывали маленьким американчикам в субботу по утрам во второй половине прошлого века. Типичные примеры — сериалы Warner Bros. про Багза Банни и Роуд Раннера, мультфильмы про Флинтстоунов и Джетсонов компании Hanna-Barbera и приключения Хи-Мена от Filmation (кстати, как и My Little Pony, последний сериал на самом деле рекламировал игрушки).



Крэйг Маккракен, муж Лорен Фауст, с которым они вместе работали над Powerpuff Girls, в 1997 году простебал пони в эпизоде Decode of Honor сериала Dexter's Laboratory.



PONY PAST



Можно сказать, что сериал взрослел вместе со своими зрителями. Игрушки серии My Little Pony появились в начале восьмидесятых, тогда же вышли первые мультики о них – там глуповатые и трусоватые пони обитали в весьма условной экосистеме, где их часто навещали детишки из нашей реальности. В большинстве серий лошадок с невнятными целями пытались похитить либо уничтожить те или иные злодеи, а своим спасением пони были обычно обязаны либо сторонней помощи, либо глупости похитителей. Первые двадцатиминутные эпизоды Rescue at Midnight Castle и Escape from Katrina могли похвастаться весьма страшными для детского мультика антагонистами и забавными музыкальными номерами. В дальнейшем злодеи стали симпатичнее, а песенки – похуже качеством. Впрочем, в сериале всё равно время от времени встречались безумные моменты, например, эпическая война двух мороженщиков-лепреконов с использованием стреляющей шоколадом тяжёлой техники, или сцена с потерявшими свои тени лошадьми, перекликающаяся с «Триллером» Майкла Джексона. Но увы, сами пони, которым, казалось бы, было посвящено шоу, сливались в однородную кучерявохвостую массу, несмотря на то, что именно в мультфильме восьмидесятых было представлено больше всего их разновидностей (в соответствии с каталогами Hasbro, надо полагать): помимо обычных, или земных (земляных? наземных? в общем, earth ponies) пони, там также фигурировали пони-единороги, способные колдовать, пегасы, умеющие летать, «морские поньки», обожающие петь «шубидушуп-шубиду», и flutter ponies – порхучие пони с прозрачными крылышками, как у насекомых.



Голоса у пони в самом первом сериале были просто ужасные: или скрипучие, или откровенно дебильные. В попытке придать лошадкам индивидуальности авторы ещё и заставили одну из них говорить с французским акцентом, а другую… прикрякивать. Картинка этого не опишет, да оно и к лучшему.



Кроме описанных сериалов, были ещё и другие мультики о пони разного метража и периодичности выхода. О них тактично промолчим.

Поправить дело был призван сериал My Little Pony Tales, запущенный уже в девяностых. Здесь пони приобрели гораздо больше антропоморфных черт: они ходили в школу, клеили пони-мальчиков, пользовались аудио- и видеотехникой, водили машины. Мимика и повадки лошадок также приблизились к человеческим. Мирок пони перестал выглядеть игрушечным домиком посреди загадочного нигде – теперь они жили в типичном американском пригороде. Главные героини наконец-то стали личностями с разными чертами характера, достоинствами, недостатками и жизненными устремлениями. Хотя волшебных приключений на долю пони в этот раз не выпало, сюжеты были довольно забавны (в одной из серий, например, лошадки устраивали учебный суд, а в другой рокерша Мелоди пыталась совмещать обязанности солистки в своей группе и няньки для младших сестрёнок) и умеренно назидательны (в старом сериале иногда было откровенно непонятно, что хотели сказать авторы). Смотреть новый мультфильм было уже немного интереснее (некоторые поклонники предыдущего варианта, впрочем, приняли его в штыки), вот только по сути это был обычный сериал про школьниц – лошадиная и магическая сущность персонажей отошла на второй план, хотя собственно люди на экране и не появлялись.



Лошади-зомби (назовём их так) подвергли пони самому ужасному испытанию – заставили слушать своё пение!




PONY PRESENT



Первый эпизод нового шоу, My Little Pony: Friendship is Magic, вышел на телеэкраны в октябре 2010 года. Уже сам подзаголовок говорит нам, что интерпретация Лорен Фауст взяла лучшее из обоих старых вариантов – магию восьмидесятых и дружбу девяностых. Действие мультфильма происходит в волшебной стране Эквестрии (населённой, понятное дело, в основном пони), где даже день и ночь сменяют друг друга не благодаря законам физики, а по велению правительниц: принцесс Селестии и Луны. Однако существование магии в этом мире не означает, что всё там случается «как по волшебству». Наоборот, пони приходится, например, собственными копытами ускорять приход весны, убирая с полей снег, ломая лёд на водоёмах и пробуждая лесных зверей от зимней спячки.

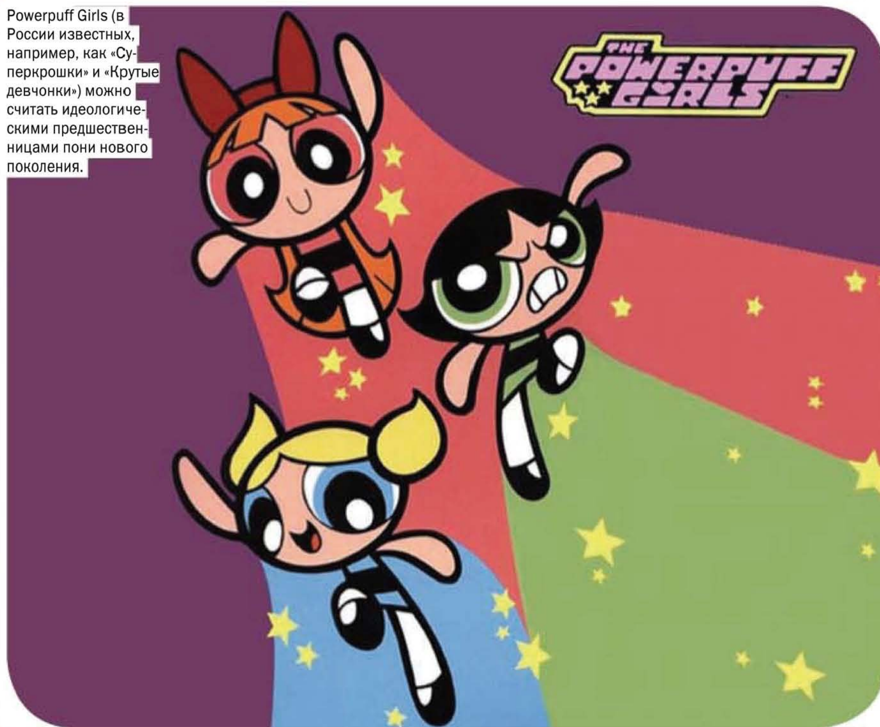
Мир пони отличается от нашего массой замечательных деталей: языком – лошадки говорят everypony вместо everybody, а когда хотят успокоиться, «берут себя в копыта»; технологиями – похоже, их развитие находится где-то на уровне начала XX века: электричество, патефоны, фотоаппараты и вентиляторы в сериале были замечены, а вот телевидения, компьютеров и видеоигр не наблюдается, некоторые современные изобретения заменяет магия, а поезда по рельсам таскают мускулистые пони-жеребцы; культурой – несмотря на то, что пегасы, единороги и земные пони отличаются внешне и обладают уникальными способностями, расовой вражды между этими подвидами нет. В одной серии, впрочем, появляется явно негритянская зебра, к которой пони вначале относятся настороженно, но потом понимают, что были неправы – возможно, это своего рода извинение за эпизод Bright Lights из старого сериала, где фигурировал весьма подлый зебр.

Экономическая система Эквестрии также расписана достаточно чётко, чтобы можно было без особого труда создать менеджмент-стратегию по мотивам сериала (даже странно, что фанаты до сих пор не озаботились). Одна из героинь, например, работает в семейном яблочном бизнесе, другая – в кондитерском магазине, а в облачном городе пегасов находится фабрика по производству погоды. Тут будет уместно вспомнить, что любимая игра Лорен Фауст – Animal Crossing, а в феврале этого года она рубилась в Rune Factory Frontier для Wii, аналог Harvest Moon, где дают не только копошиться в земле, но и махать мечом, усмиряя монстров, которых в дальнейшем можно использовать в хозяйстве.


Песня The Art of the Dress из эпизода Suited for Success – на самом деле переделка музыкального номера Putting it Together из мюзикла 1984 года Sunday in the Park with George. Назовём это, э-э, данью уважения традициям.


В центре композиции – блюющая пони.


Отсылками к нашей вселенной, вроде пони-двойника Карла Лагерфельда или пони-эмиша, авторы Friendship is Magic не злоупотребляют.



Powerpuff Girls (в России известных, например, как «Суперкрошки» и «Крутые девчонки») можно считать идеологическими предшественницами пони нового поколения.

назвать метафорой создания самого сериала: в ней модельер Рарити предлагает своим подружкам сшить для них вечерние платья, однако те, недовольные «первой итерацией», высказывают пожелания, после удовлетворения которых наряды превращаются в нечто монструозное. И только доверившись собственному художественному вкусу, Рарити удаётся всё исправить. Провести параллели с компромиссами, на которые приходилось идти Лорен Фауст, легко, и сама Рарити станет первым примером: в Hasbro хотели, чтобы в сериале присутствовала тема модных нарядов, но Фауст сделала свою героиню (и то лишь одну из шести) не шопоголичкой, а модельером. В результате сюжет Suited for Success получился близким не только гламурным кисам, но, например, веб-дизайнерам и полиграфистам, обсуждающим своих заказчиков на сайтах «Адовые клиенты» и «Задолба!ли». В других сериях явно звучит антигламурная тема: в Green Isn't Your Color Флаттершай почти поневоле становится фотомоделью, в Best Night Ever пони попадают на гала-приём у принцессы, и в обоих случаях «сладкая жизнь» оказывается не такой уж и весёлой. Не чужд сериал и грубоватых шуточек, которые вряд ли попали бы в старые мультики про пони: например, в сцене массового отравления одна из лошадок в массовке недвусмысленно блюёт в ведро, а письма от принцессы Селестии к Твайлайт приходят через дракончика Спайка – он их волшебным образом отрыгивает.

Поп-арт

Картинка, которая есть у каждой пони на крупе, в Friendship is Magic получила особое значение: по новой мифологии она появляется не сразу, а когда пони осознаёт и реализует свой главный талант в жизни – собственно, этот талант «тавро» и символизирует. Несколько эпизодов посвящены троице юных лошадок, чьи филейные части ещё не украсились «кьютимарками» (cutie mark). Немудрено, что подружки изо всех сил ищут приключений на свои задницы.



Разумеется, будучи детским, да ещё и формально девчоночьим сериалом, Friendship is Magic не может позволить себе показывать сцены насилия или гибель персонажей, но тем интереснее способы, которыми команда создателей справляется с этими ограничениями – ведь героини периодически сталкиваются с довольно опасными противниками вроде драконов, гидр и мантикор. В некоторых случаях нам просто показывают, что лошадки были на волоске от смерти (хотя мы-то, умудрённые годами зрители, знаем, что им ничто не угрожало). Интересно, что в Friendship is Magic также упоминаются пони-зомби, хотя и не фигурируют в кадре.

Более убедительны случаи, когда нависшая угроза едва ли не хуже, чем смерть, – например, вечная ночь в пилотном эпизоде или превращение в камень (великолепная сцена с Флаттершай в Stare Master). Наконец, многие серии посвящены «малокалиберным», но актуальным проблемам дружеских отношений, жизненных ценностей и поиска своего призвания. Серию Suited for Success можно

Но какими бы поучительными и забавными ни были сюжеты, насколько смелым бы ни был юмор, главное в шоу – всё-таки пони. Если в самом старом сериале они были говорящими лошадками, а в My Little Pony Tales – человекообразными лошадками, то в Friendship is Magic превратились в лошадкообразных мультяшек. Любой, кто знаком с мультфильмом Powerpuff Girls, соавтором которого также была Лорен Фауст, легко заметит сходство дизайна: такие же большущие заблокованные глазищи в стиле «аниме, посторонись», конечности, анимируемые как мешочки с песком, цветовая дифференциация героинь, гипертрофированные жесты и мимика. Твайлайт Спаркл даже озвучивает актриса Тара Стронг, известная по роли Баблс в Powerpuff Girls. В пилотном эпизоде сериала также была сделана попытка представить шестерых кобылок на главных ролях как команду «девочек-волшебниц», каждая из которых являлась олицетворением одного из элементов гармонии, но дальнейшего развития эта тема не получила. Зато немало сил было положено и на то, чтобы сделать подружек действительно разными. Хотя шаблон телосложения у них один и тот же, цветовые и «расовые» различия, фасоны грив и хвостов, характеры, отражающиеся также и в движениях, не дают спутать одну с другой. Смотрите сами.


Гнусный зебро-гангстер из старого сериала, похититель лошадиных теней...


...и безусловно положительная Зекора из Friendship is Magic, говорящая исключительно стихами.



Твайлайт Спаркл (Twilight Sparkle)

Элемент гармонии: магия

Штатная волшебница и умница команды, обладающая магическими способностями гораздо выше, чем у среднестатистического единорога. Живёт в переоборудованном под библиотеку дереве вместе с дракончиком Спайком, которого она практически вылупила из яйца, так что теперь приходится ему чем-то вроде суррогатной мамы, старшей сестры и работодателя (чтобы не сказать «рабовладельца») одновременно. Является любимой ученицей принцессы Селестии, отчего и страдает – принцесса нередко подкидывает Твайлайт и её подружкам тяжелые «жизненные уроки». Служит Капитаном Очевидность сериала, объясняя мораль эпизодов в письмах к принцессе.

Голос: Тара Стронг (вокал: Ребекка Шойчет)



Рэйнбоу Дэш (Rainbow Dash)

Элемент гармонии: верность

Из-за мальчишистого поведения и радужных гривы с хвостом некоторые зрители считают её лесбиянкой, но никаких доказательств этому, разумеется, нет (если не считать того, что она дружит с другими пони-девочками). Работает метеорологом – разгоняет тучки над городом. Любит похвастаться, но и на самом деле весьма талантлива: одна из немногих пони, дважды выполнившая сложнейший лётный трюк Sonic Rainboom. Мечтает вступить в пилотажную группу «Вандерболтс», но бросать друзей ради них не готова.

Голос: Эшли Болл

Рарити (Rarity)

Элемент гармонии: щедрость

Талантливая и трудолюбивая швея-модельерша, одевающая самых изысканных модников Эквестрии и всеми силами стремящаяся попасть в высшее общество и закадрить принца. Разумеется, Лорен Фауст не упускает случая показать, что подобные мечты лишь разочаровывают, если сбываются.

Голос: Табита Сен-Жермен



Флаттершай (Fluttershy)

Элемент гармонии: доброта

Скромная и застенчивая в обществе пони, Флаттершай отлично ладит с животными... э-э-э, с другими животными и прочими существами. В критические моменты – например, когда её друзьям угрожает опасность – способна сорваться и перейти в наступление.

Голос: Андреа Либман







Пинки Пай (Pinkie Pie, полное имя Pinkamena Diane Pie)

Элемент гармонии: смех

Самая весёлая и неадекватная из всех пони. Обожает закатывать вечеринки и распевать песенки собственного сочинения (надо заметить, что пони почему-то не воспринимают её внезапные вокальные упражнения как нечто само собой разумеющееся, как обычно бывает в мультиках). Обычно передвигается, прыгая на всех четырёх ногах. Хотя и не является единорогом, обладает некоторыми паранормальными способностями – предсказывать будущее (в зависимости от того, какие части тела и в каких комбинациях у неё чешутся) и обращаться к зрителям через «четвертую стену», за что фанаты называют её «пони-Дедпулом».

Голос: Андреа Либман (вокал: Шэннон Чен-Кент)

Эпплджек (Applejack)

Элемент гармонии: честность

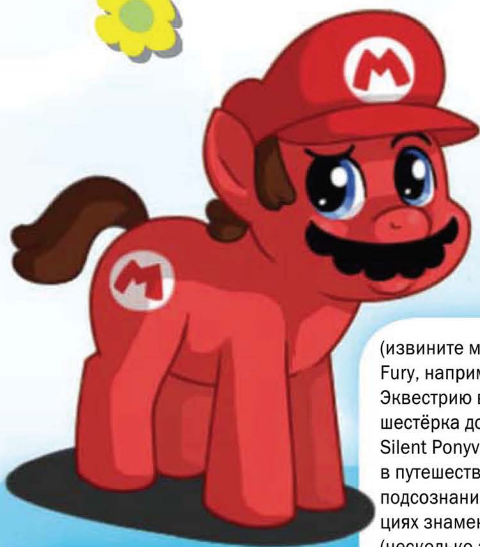
Ещё одна трудоголичка, все свои силы отдающая работе на яблочных плантациях. Говорит с южным акцентом, весьма упряма. Борется с Рэйнбоу Дэш за звание лучшего атлета Понивилля.

Голос: Эшли Болл

Естественно, при таком разнообразии характеров и интересов наблюдать за тем, как подружки общаются друг с другом и ищут разные подходы к проблемам, не надоедает никогда.

Между тем внимание к деталям в Friendship is Magic таково, что даже у пони из массовки появились свои фанаты – например, у косоглазой пегаски Дерпи Хувс или у жеребца с песочными часами на крупе, которого принято считать пони-реинкарнацией Доктора из сериала Doctor Who. Те же подробности, что остаются за кадром, многократно муссируются на форумах в темах с заголовками вроде «Зачем пони содержать свиней?» и «Принцесса Селестия – диктатор или демократ?».

PONY PLAY


Художник: Sklavenbrause


My Little Pony: Adventures in Ponyville. Одно слово из этого названия, пожалуй, можно выбросить.


Эпплджек в роли инженера в Team Fortress 2.

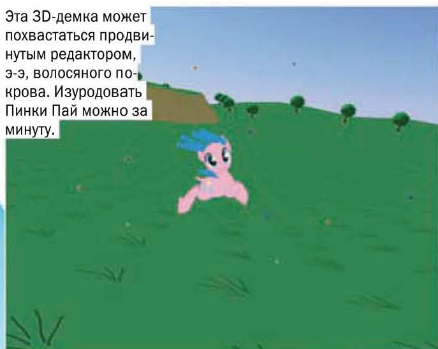
Слияние мира пони с миром видеоигр произошло тоже благодаря фанатам. Нынешние поклонники equus cartoonus также следят за консольными и компьютерными развлечениями и знают, что любая игра становится лучше, если в неё добавить пони. Собственно, кастомизацией игрушечных коняшек любители занимались задолго до выхода Friendship is Magic, и Hasbro поощряла их в этом, выпуская заготовки лошадок для раскрашивания и прочего моддинга. Пони, наряженная под «спартанца» из Halo, продавалась на eBay ещё в 2008 году. Позже на сайте deviantART появилось фото пони, загримированного под «Большого Папочку» из BioShock. Однако настоящий вал фанатского творчества обрушился на интернеты после выхода Friendship is Magic. Практически все персонажи сколько-нибудь известных игр обзавелись пони-двойниками: от Линка и Марио до командора Шепарда и ведьмака Геральта с его подружкой Трисс, от Дюка Нюкема и Гордона Фримена до полного состава героев Team Fortress 2 и коллектива ассасинов из сериала Assassin's Creed.

Брони также настрочили немало мегабайт кроссовер-фанфикшена (извините мой английский). В Bridled Fury, например, Кратос попадает в Эквестрию в обличье пони, а наша шестёрка должна перевоспитать его. Silent Ponyville отправляет Пинки Пай в путешествие по её собственному подсознанию, оформленное в традициях знаменитого ужастика от Konami (несколько альтернативных концовок прилагаются). Действие Pony Effect происходит во вселенной Mass Effect, где расу людей заменили пони, и Твайлайт выступает в роли командора Шепарда. Для желающих есть также Fallout: Equestria, Pony Age: Origins и кроссовер с Portal.

Естественно, не обошлось и без пони-модов к существующим играм, например, Dwarf Fortress, Victoria, Terraria и Team Fortress 2, а также оригинальных проектов. Официальная игра по мотивам My Little Pony: Friendship is Magic практически одна – Adventures in Ponyville (её можно найти на сайте сериала). В ней, создав свою пони, надо шататься по городку, участвуя в мини-играх и периодически делая Тяжелый Моральный Выбор, отвечая на задаваемые подружками-пони вопросы и прокачивая свои элементы гармонии (доброту, честность, щедрость – в общем, все, кроме магии). Накопленные очки можно тратить на новые аксессуары для своей лошадки. В общем, игра весьма скучная, хотя и даёт некоторое примерное представление о том, какой могла бы быть My Little Pony RPG.

К сожалению, более крутых фанатских игр (хочется надеяться, пока) нет. Существующие проекты можно разбить на две группы: завершённые маленькие и незавершённые многообещающие. Среди первых – разнообразные флэш-платформеры с участием Рэйнбоу Дэш (в частности, переделка Robot Unicorn Attack), среди вторых – трехмерные заготовки, где пони бесцельно прыгают по ландшафту, MMO и трёхмерные MMO. По мне, внимания заслуживает только My Little Pony: Fighting is Magic – как явствует из названия, это файтинг. Работает над ним команда из восьми брони, не считая бета-тестеров, и, хоть их опыт в создании игр не велик, у многих есть хотя бы профильное образование и у всех – неиссякаемый запас энтузиазма. Мы уже познакомились с некоторыми из них в начале нашей статьи, и сейчас поговорим об их проекте.


Художник: AmazonMandy


Эта 3D-демка может похвастаться продвинутым редактором, э-э, волосяного покрова. Изуродовать Пинки Пай можно за минуту.

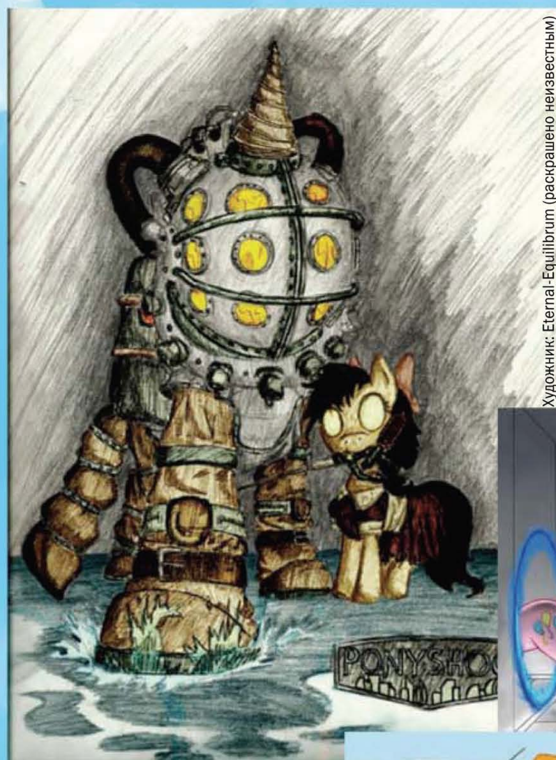


Художник: johnjoseco


Художник: М. Шервуд


Художник: ss2sonic


Фото: assassin-kitty


Художник: Eternal-Equilibrum (раскрашено неизвестным)


Художник: johnjoseco





MY LITTLE PONY: FIGHTING IS MAGIC



Fighting is Magic делается на движке Fighter Maker 2002.

В первоначальном релизе будут доступны шесть главных героинь, впоследствии предполагается добавить ещё одиннадцать персонажей.

сможете провести захват противника из произвольного места, если будете играть за единорога, равно как и постоянно летать, выбрав пегаса. Шоу завязано вокруг персонажей, так что и у нас будет «персонажно-ориентированная» игра. Возможно, у единорогов будут какие-то схожие трюки, к которым земные пони не будут иметь доступа, но если вы играете за героиню, мы хотим, чтобы вы чувствовали, что управляете именно ей: Рэйнбоу Дэш, а не «пегасом А», Твайлайт, а не «единорогом Б».

Будучи поклонниками шоу, мы по возможности вносим в списки приёмов какие-то характерные «фишки» персонажей. Однако мы стараемся не превращаться в оголтелых фанатов – в частности, мы не будем добавлять приёмы, если они основаны на каких-то чертах героинь, существующих только в фанатском сообществе (хотя можем и намекнуть на них). Мы хотим, чтобы игра привлекала широкий круг любителей пони!

? Сразу такой неприятный, но напрашивающийся вопрос: как владельцы авторских прав относятся к тому, что вы делаете?

Мы, честно говоря, не ставили их в известность, потому что в США фанатские «игры по мотивам» технически нелегальны. Они подпадают под формулировку нарушения авторских прав, и за это нас вполне могут засудить. Однако на деле в большинстве случаев фан-игры не преследуются (хотя есть и исключения – посмотрите, что Sega сделала с римейком Streets of Rage), и считается хорошим тоном хотя бы послать нарушителям приказ о запрещении продолжения противоправного действия (cease and desist order, C&D), чтобы остановить их без юридической волокиты – ведь разработчики обычно являются любителями, работающими дома в свободное время, и если дело дойдёт до суда, им может угрожать банкротство. Именно поэтому мы стараемся работать «полунезаметно», рекламируя игру в очень узких кругах. Нам совсем не хочется, чтобы вся наша работа пошла насмарку, если мы получим C&D. А мы совершенно не уверены, что Hasbro нормально отнесётся к нашему проекту, и не хотим рисковать.

? Если я не ошибаюсь, My Little Pony: Fighting is Magic – первый файтинг, в котором большинство (или все?) персонажи четвероноги. Означает ли это, что игра будет значительно отличаться от прочих файтингов: например, что вместо ударов руками и ногами будут пинки передними и задними копытами?

Да, придумывать приёмы сложновато, но не так сложно, как мы опасались вначале, особенно учитывая стиль сериала и то, как двигаются пони в мультике.

Из-за специфического телосложения пони у них совсем другие верхние и нижние хитбоксы. Тяжело работать над персонажами, у которых голова составляет треть роста по высоте! Средний хитбокс тоже был проблемой, равно как и вопрос, использовать ли его вообще. Верхняя половина пони – голова, нижняя – ноги, ударить в корпус противнику как будто и некуда.

Мы попытались обойти эти трудности, сделав так, чтобы боевые стойки предоставляли большую площадь для атаки соперника. Пока играется неплохо.

Заставить пони эффективно сражаться тоже было непросто. Если вы посмотрите на стоящую пони в мультике, увидите, что, например, передняя нога не сможет дотянуться до макушки (либо заблокировать удар в голову) – длины не хватает. К счастью, авторы шоу выходят из положения, растягивая конечности и не только. Выглядит это круто и динамично, а значит, и нам не грех было использовать этот способ при создании приёмов.

? Пегасы в сериале умеют летать, единороги обладают телекинетическими способностями. Как игра будет сбалансирована между пони разных видов?

Баланс будет настраиваться не между разными видами пони, а между приёмами и стилями отдельных бойцов. Вы не

? Название шоу в сочетании с жанром файтинга заставляет вспомнить Friendship из Mortal Kombat. Будет ли что-то подобное в игре?

Хотя мы и вдохновлялись старыми играми того же жанра, мы бы хотели, чтобы у Fighting is Magic был свой стиль, не описываемый словами «Street Fighter/Mortal Kombat с пони», поэтому мы сами решаем, какие идеи подходят для игры: есть вещи, которые нам нравятся в файтингах, и мы хотели бы их включить, а есть вещи, которые не нравятся, и их мы избегаем. Есть также кое-что, что нам нравится, но в игру не попадёт, иногда по техническим причинам, а иногда потому, что нам кажется, что это противоречит духу сериала.

Некоторые события будут происходить, только когда в бой вступает та или иная определённая пара персонажей. Игрокам придётся самим вычислить эти пары и узнать, что случится при их встрече!

? Есть ли у вас конкретная дата релиза или хотя бы примерный срок?

Предполагаем выпустить её в четвертом квартале, одновременно с выходом второго сезона шоу. Всё, конечно, может измениться, но сейчас наша цель такая. **СИ**

Полезные ссылки

www.hubworld.com/my-little-pony/shows/friendship-is-magic – официальный сайт сериала.
Equestriadaily.com – главный англоязычный фан-сайт.
Equestriagaming.com – сайт, посвященный играм по мотивам Friendship is Magic.
Everypony.ru – главный русский фан-сайт.
msmagazine.com/blog/blog/2010/12/24/my-little-non-homophobic-non-racist-non-smart-shaming-pony-a-rebuttal/ – Лорен Фауст объясняет, что она хотела сказать своим сериалом.
www.ponychan.net – специализированный имиджборд.
ponibooru.413chan.net – ещё один имиджборд.

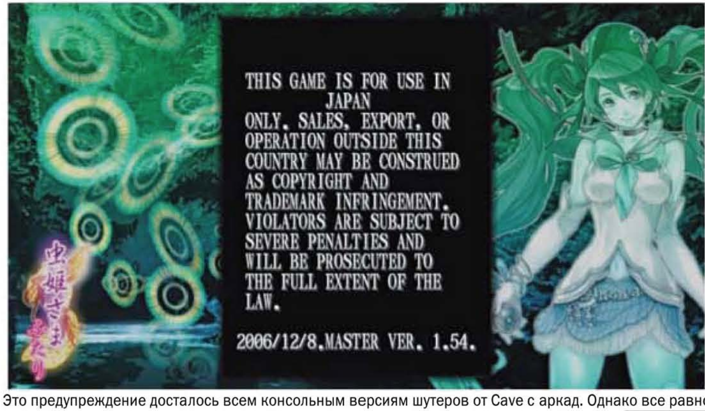
CAVE:

прошлое и будущее скролшутеров

Невероятно, но факт: компанию Cave сегодня хорошо знают владельцы iPhone и iPad, а также геймеры старой закалки – они не стесняются тратить деньги на шутеры, прохождение которых занимает не больше получаса (или проводить свободное время за настройкой эмуляторов, что тоже, в общем-то, труд). За пределами Японии Cave известна в первую очередь как разработчик «данмаку» – игр в довольно редком сегодня жанре shoot'em up, или просто скролшутеров маниакального уровня сложности. Вроде тех, на скриншотах которых невозможно различить ничего, кроме миллиона розовых пуль и зажатого в угол персонажа, потерявшего последнюю надежду выжить. Конечно, не эти люди изобрели жанр. Но именно их работы первыми приходят на ум во время обсуждения данмаку. Cave удалось то, чего не смогли добиться другие разработчики – выпускать видеоигры в одном жанре, фактически, не давая ему погибнуть в то время, когда его популярность пошла на спад.


Евгений Закиров


Интервью: Хайди Кемпс



Это предупреждение досталось всем консольным версиям шутеров от Cave с аркад. Однако все равно странно видеть такое в игре, которую Cave специально издали без региональной защиты.

На страницах журнала мы время от времени вспоминаем заслуги Cave. Правда, главным образом в спецматериалах, посвященных японской игровой индустрии. В частности, некоторые наиболее известные шутеры были рассмотрены наряду с другими японскими эксклюзивами для Xbox 360 – DoDonpachi Daifukkatsu, Mushihimesama Futari 1.5.

На самом деле Cave занимается не только и не столько разработкой видеоигр. В первую очередь эта компания известна благодаря сотрудничеству с производителями игровых автоматов во всей Азии. Кстати, в настоящее время новые релизы компании запускаются либо на платформах, сходных по архитектуре с простым настольным PC, либо в «общих» кабинетах, т.е. машинах, на которых в теории можно заставить работать все, что угодно. О том, что послужило этому причиной, а также о философии игр и аспектах разработки скролшутеров вчера и сегодня мы расспросили как самих разработчиков, так и японских геймеров, добившихся – кроме шуток, в кругу «своих» это действительно считается достижением галактического значения – выдающихся результатов и занесенных в таблицу рекордов. Рекордов данмаку, чтобы никто не подумал лишнего, хотя следует заметить, что сама-то Cave удостоилась упоминания в книге рекордов Гиннеса.

Рассказ следует начать издалека. Чтобы освежить в памяти события, предшествовавшие созданию Cave, необходимо уточнить расстановку сил в то время. В 1994 году обанкротилась Toaplan – компания, заслужившая известность как раз благодаря своим скролшутерам. Однако в то время случился бум файтингов, и все новые и новые представители набирающего популярность жанра появлялись в аркадах, вытесняя шутеры в пыльные дальние углы залов игровых автоматов. Нетрудно догадаться, про какие файтинги идет речь. Но факт остается фактом: шутеры были настолько непопулярными, что от них стали отказываться владельцы залов, а без рынка сбыта компания существовать не могла. Ее сотрудники, впрочем, не поддались унынию и не поверили в пессимистичные прогнозы. Сразу после закрытия Toaplan Кенити Такано вместе с командой энтузиастов создает Cave. Помимо этого, другие бывшие сотрудники основали компании Raizing (или 8ing, вариантов загадочного авторского правописания можно найти предостаточно), Takumi и Gazelle. Одним из геймдизайнеров, которые оказались на улице после того, как потеряли место работы, был Цунеки Икеда. Ему предложили работу, и он согласился, не раздумывая. «Мне очень хотелось делать шутеры, а так как никакого другого опыта у меня в те дни не было, то и вопроса о том, что делать, не стояло», – вспоминает он сегодня. Другим человеком, быстро перебежавшим в Cave, оказался художник Дзюнья Инуэ. Сейчас он работает как фрилансер.

В новой компании сразу расставили приоритеты: делать только обожаемые сотрудниками шутеры, не сдаваться до последнего, работать с консолями нового поколения (под этим подразумевались Sega Saturn и PSone). Уже тогда, кстати, Кенити Такано подумывал о полигональной графике, однако реализовать это было слишком трудно. Если окинуть взглядом список игр, выпущенных Cave за все время существования, то можно заметить несколько странностей. Во-первых, разработка «портов» для PS2 занимала как-то очень много времени, и не совсем понятно, почему все-таки были перенесены на домашние платформы именно те, а не иные шутеры. Во-вторых, одно время новых релизов не было вообще. На самом деле, все объясняется достаточно просто. «Был период, когда мы всерьез задумывались над тем, чтобы перестать возиться с аркадами. В то время мы занимались в основном производством на заказ, никто на стороне не хотел издавать наши игры, а выпускать их самостоятельно было слишком рискованно», – говорит Икеда.

Под «заказами» понимаются как раз любимые разработчиками шутеры. С этим связан один забавный момент, характерный для всех интервью с сотрудниками Cave или известными игроками. Когда их спрашивают, например, о том, есть ли разница между

В НОВОЙ КОМПАНИИ СРАЗУ РАССТАВИЛИ ПРИОРИТЕТЫ: ДЕЛАТЬ ТОЛЬКО ОБОЖАЕМЫЕ СОТРУДНИКАМИ ШУТЕРЫ.

Аркада дома

Когда Цунеки Икеда рассказывал про Akai Katana, он затронул одну немаловажную тему – коллекционирование плат с играми. «Честно говоря, продажи Akai Katana были так себе – мы ожидали большего. Но мы знали, что некоторые люди покупали PCB для дома. Мы слышали это от одного из дистрибьюторов».



Увлеченные геймеры действительно покупают такие платы, тем более что комплекты Cave всегда были весьма щедрыми на бонусы: они сопровождались постерами и картинками, а также фигурками, которые можно вырезать из бумаги. Правда, плата сама по себе бесполезная: нужно иметь соответствующее железо и хороший монитор, чтобы все это работало. Но людей это не останавливает.



Что касается стиков, то этот вопрос каждый решает по-своему. Сингецу (Shingetsu) играет на модифицированном Hori Real Arcade Pro EX. Раньше Cave выпускали стики к каждому новому релизу, однако качество их сборки неоднократно оспаривалось фанатами.





Демонический кот-паук из Guwange – один из самых необычных боссов у Cave. Это круче, чем свин-паук!



В Espgaluda II очень много дополнительных режимов, но японским геймерам до них, как оказалось, нет никакого дела.



Не все, но многие аркадные релизы Cave сопровождаются такими бонусами.

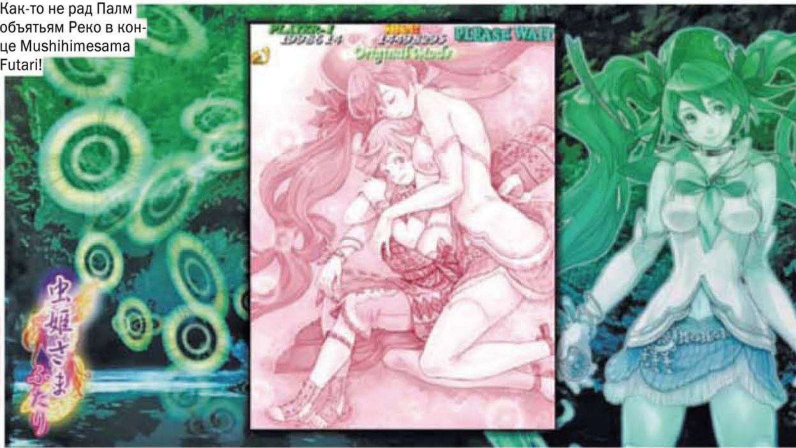
тем, как проходят их игры японские геймеры и другие, то чаще всего ответ получают следующий: «В Азии в шутеры играют так же, а про остальных мы ничего не знаем». Икеда комментирует ситуацию так: «Много лет назад мы получали письма от фанатов за рубежом. И мы в недоумении чесали затылки, потому что наши игры не продавались в странах, откуда приходили эти письма! Это был так странно! Посмотреть прохождение на YouTube они не могли, потому что он в то время попросту не существовал. После некоторых размышлений мы пришли к выводу, что всему виной, вероятно, эмуляторы. Что думать и делать с этим, мы тогда не знали. Однако сегодня это доставляет много проблем».

Почему именно Азия? На самом деле, все достаточно просто. Как организована работа в компании, которая занимается разработкой игр для игровых автоматов? Непосредственно в процессе создания игры задействовано не так много людей, причем часть работы – создание графики и музыкального сопровождения, а также звуковых эффектов – возложена на плечи фрилансеров. Если говорить конкретно о шутерах, то люди, в основном, заняты созданием схем сражений с боссами, а также расстановкой противников для стандартной версии игры. На основе этой версии позднее создаются дополнительные режимы и даже полноценные расширения. Скажем, Arrange Mode или Black Label. Вот что вспоминает Синобу Ягава в интервью для книги Cave History Book (большой раритет в наши дни): «Режим Black Label в Mushihimesama Futari 1.5 был сделан одним человеком за месяц. Мы вообще хотели добавить только один режим в эту версию – God Mode – и Spiritual Larsa, но заказчик (AMI) попросил больше контента. Так что программист поменял местоположение врагов, упростил стили стрельбы, перерисовал в Photoshop'е монстров (на самом деле, он просто поменял некоторые цвета, потому что программу видел первый раз) и спецэффекты (по той же схеме), а также внес небольшие изменения в систему подсчета очков». Напомню, что пресловутый Black Label считается редчайшим DLC, которое появилось в Marketplace с большой задержкой по цене в 1200 MP и несколько раз оттуда «исчезало».

Как видно из примера, одну игру может сделать команда из четырех-пяти человек. Но этого мало. Так уж получилось, что залы игровых автоматов никогда не приносили большую прибыль. Поэтому приходилось хитрить и искать заинтересованные компании на стороне. Так, например, у Cave одним из важнейший заказчиков числилась IGS, чей офис располагался в Тайване. Более того, IGS сами выпускали аркадные машины. И что наиболее важно, эти автоматы не работали с платами, выпущенными в Японии (там действовала дочерняя компания IGS – уже упомянутая AMI) и других странах Азии. Cave пробовали выпускать свои машины (в сотрудничестве с Atlus), но использовать их было сложно, да и потенциал оказался быстро исчерпан. К тому же партнеры в скором времени свернули производство. «Мы работали с Atlus как издателем вплоть до выхода Guwange. А почему они прекратили сотрудничество… Ну, я думаю, что они сообразили, что «шмапы» больше не так привлекательны, в плане бизнеса», – комментирует Икеда. С другой стороны, в Atlus занимались изданием консольных версий, на которые Cave возлагали большие надежды. Однако они не могли оправдаться. По аналогии с файтингами: оперативной памяти домашних платформ просто не хватало для того, чтобы обрабатывать хотя бы местоположение противников и их перемещения. Вообще, техническая сторона вопроса всегда «сдавливалась», но к этому мы вернемся чуть позже.

Таким образом, чтобы заработать на игре, мало было продать ее один раз. К счастью, в девяностых еще можно было привлечь геймеров, изменив часть контента. Так что проводились ревизии: в автоматах, которые не пользовались успехом, заменялась плата на более новую. По большей части изменения затрагивали сложный баланс, а также систему подсчета очков (после десяти тысяч очков некоторые игры удаляли вообще все занесенные в таблицу результаты). Редко добавлялись новые режимы – обычно для них выпускали от-





Как-то не рад Палм объятьям Реко в конце Mushihimesama Futari!



Deathsmiles была выпущена в США, а позднее и в Европе. В скором времени ожидается версия для iPhone и iPod touch.



Далеко не все игроки модифицируют свои стики. Впрочем, в Японии это не такое уж большое дело. Запчасти можно найти всегда, да и стоят они недорого!

дельный кабинет, или они сразу попадали в порт для консолей. Все это продавали и перепродавали залам в разных странах мира, и очень важно было успеть сделать это как можно скорее – иначе какие-нибудь ушлые китайцы выпустят подделку, «клон», и плакали тогда честно заработанные денежки.

А вот в начале нулевых, когда с шутерами не считался никто, а файтинги «первой волны» доживали свои последние годы, работать по такой схеме было сложно. Поэтому был подписан контракт с AMI, согласно которому распространение и продвижение всех последующих игр целиком и полностью возлагалось на плечи этой компании. В то же время, Cave здраво оценили бум на игры для мобильных телефонов. «В то время был огромный спрос на развлечения для мобильных платформ. Мы решили поэкспериментировать с ними и внезапно выяснилось, что они гораздо более успешны, чем консольные игры», – смеется Икеда. Поэтому компания сосредоточила все свое внимание на рынке мобильных игр. Даже разработка традиционных аркадных шутеров велась совместно с другими командами, портирование же полностью возлагалось на плечи студий на стороне.

Примерно в это же время в Cave впервые серьезно задумались о технических ограничениях «железа». Эти проблемы актуальны и сегодня, потому что все в конечном итоге завязано на экономике залов игровых автоматов, которые, как всем хорошо известно, переживают не самые лучшие времена. Когда Cave попробовали сотрудничать с крупными издателями, вроде Capcom, они столкнулись с унизительной необходимостью делать игры для устаревшего, неактуального железа. Аркады были забиты CPS2, чья архитектура была достаточно удобна и к тому же позволяла «на лету» менять платы непопулярных игр на другие, причем без разницы каких жанров. Проблема в том, что CPS2 очень сильно устарели. Ничто в игровой индустрии не устаревает так быстро, как техническая начинка аркадных кабинетов. А CPS2 была настоящим динозавром. Особенно в 2001 году, когда вышла Progear no Arashi.

Эта жестокая «правда жизни» терзает владельцев аркад и сегодня. В период с 2001 по 2007 год AMI удерживали внимание на одной платформе, но потом все изменилось. Уже появление Taito Viewlix можно считать «началом конца». Автомат, который стоит десять тысяч долларов – это не просто разорительно дорогая игрушка, но и неоправданный риск. А вдруг игр для него не будет? Зачем он нужен, если старье с ним плохо работает? «Большинство наших игр не работает на Viewlix, потому что разрешение экрана слишком высокое», – соглашается Икеда. Впрочем, время рассудило иначе. Те залы, которые отказались обновляться, сегодня уже попросту не существуют. Остальные хитрят, как могут. Ведь именно новые автоматы способны привлечь геймеров. Красивые, яркие, те, которые у всех на слуху. В то же время, нельзя отказываться от «классики». Поэтому шутеры от Cave найти можно всегда, просто установлены они в кабинеты настолько старые, что играть на них попросту некомфортно. Пару лет назад на одном из популярных в Японии сервисов для ведения блогов можно было встретить заметки человека, который работал в крупной компании, занимающейся ремонтом игровых автоматов. Будучи увлеченным геймером, он объездил всю Японию. И иной раз ему приходилось иметь дело с рухлядью, которую сняли с производства еще во времена CPS2! Так что стремление сэкономить осталось, но я не могу с уверенностью говорить о том, что это признак слабости – скорее, это борьба за выживание, которая ведется уже очень давно.

Но, как уже было замечено, сотрудничество с такой крупной компанией, как AMI, на шесть лет позволило избавиться от претензий к железу. Игры, выпущенные в то время, сегодня считаются жемчужинами жанра. Собственно, во многом именно они и повлияли на его развитие в те годы. И хотя далеко не все они удостоились консольного релиза, их успех невозможно отрицать. Зайдите на eBay и посмотрите, сколько стоит Mushihimesama на PlayStation 2. Перед выходом сиквела цена на стандартное издание доходила до стоимости «домашней» платы!

Платформы

В разное время Cave использовали разные аркадные платформы для своих игр. Изначально платы разрабатывали специально для кабинетов, выпущенных компанией-издателем, но после заключения контракта с AMI появилась возможность подключать их к универсальным машинам, что сильно упростило распространение игр и обслуживание залов.

CAVE 1ST GENERATION HARDWARE
CPU: MC68000
Звук: Z80 [Опционально]
Звуковой чип: YMZ280B или 1 или 2 OKIM6295 + YM2203 / YM2151 [Опционально]

Это первое универсальное железо Cave, которое даже удалось продать другим издателям. Оно прекрасно работало со скролшутерами «первой волны», но также подходило и для файтингов, и для beat'em up'ов. Среди самых популярных игр, выпущенных для этой платформы, стоит отметить, во-первых, Dodonpachi (на иллюстрации), а во-вторых – Guwange. Оригинальная Donpachi вряд ли заслуживает внимания, а вот к ESP Ra.De. стоит присмотреться – на Западе про нее мало что известно, а шутер, между тем, замечательный. Кстати, игра Pretty Soldier Sailor Moon впервые была представлена в версии именно под эту систему.



CAPCOM CP-II SYSTEM / 000121
CPU: 68000 (11.8 MHz)
Графика: 32Bit палитра / 4096 цветов / разрешение 384 x 224 / 900 объектов (16 x 16 пикселов)
Звук: Z80 (8 MHz) или Q Sound (4 MHz)
Объем памяти: 322 Мб

CPSII – это прекрасная платформа. Именно с нее стоит начинать всем, кто хочет коллекционировать платы для игровых автоматов. В машине была реализована региональная защита, но сейчас она легко устраняется. Помимо этого, можно заменить «батарею смерти». Платформа получила известность, прежде всего, благодаря файтингам, которые активно продвигала компания Capcom. Cave сделали под нее всего одну игру (Progear); и ее нельзя назвать успешной. Икеда рассуждает так: «Мы просто взяли за основу вертикальный шутер и поместили его в формат горизонтального. Это оказалось не лучшей идеей. В игре было несколько визуальных особенностей, которые было тяжело понять игрокам. Уклоняться от пуль и так было сложной задачей в таком формате, и мы не смогли поместить в игру хорошо знакомые палитры атак».



Danmaku Tengoku и Oni Death

В списке игр, которые разрабатывала Cave, можно встретить два названия – Danmaku Tengoku и Oni Death. Они так и не были выпущены, поэтому мы решили расспросить разработчиков, что послужило этому причиной: «В Danmaku Tengoku мы впервые попробовали применить заранее отрендеренные спрайты. В то время все использовали этот графический стиль. Однако PCB от Atlus для этого не подходила – там не было достаточной глубины цвета. Мы сделали игру примерно наполовину и осознали... что выглядит она так себе. Другими словами, графика была очень плохой, а железо – еще хуже, и мы просто решили остановиться и сосредоточиться на DoDonpachi. А вот насчет Oni Death... честно говоря, я [Цунеки Икеда] не принимал участия в разработке, этим занимался другой отдел. Ума не приложу, почему мы ее отменили. Концепты были хорошие, и графика ничего... Наверное, Oni Death просто... умер».



PGM (POLYGAME MASTER)
CPU: 68000 (20 MHz)
Графика: появилась возможность зума и растягивания спрайтов
Звук: WaveFront ICS2115V или Z80

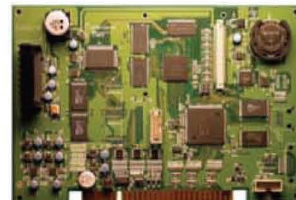
Система PGM была разработана компанией IGS. По задумке создателей, она должна была «добить» Neo Geo. Она даже предусматривала защиту от копирования и запуска на других машинах (с этим боролись во все времена), а еще работала на картриджах (но от этого со временем отказались, потому что было очень неудобно с ними работать и они занимали слишком много места). Однако подлинным достоинством PGM принято считать открытую архитектуру. В Cave очень быстро поняли преимущества такого подхода и вскоре смогли заменить звуковой чип на WaveFront, а также расширить графические возможности. Большинство плат выпущено под маркировкой Cave, хотя производителем и дистрибьютором является все же IGS. На этой платформе вышли следующие игры: DoDonpachi II: Bee Storm, DoDonpachi Dai-Ou-Jou, Espgaluda, Ketsui Kizuna Jigoku Tachi. Во время нашей беседы Икеда назвал PGM «настоящим кошмаром», пожаловавшись на сложность разработки игры под нее. «Это были по-настоящему темные времена», – смеется он.





SH3 И SH3B
CPU: Hitachi SH-3 (133 MHz)
Графика: FPGA, CPLD
Звук: Yamaha YMZ770C-F

Я объединил две эти платформы в одну, потому что официально «вторая» ее версия не выходила – просто в один прекрасный момент Cave начали ставить в залы доработанные машины. А между тем, это одна из лучших систем, когда-либо создававшихся для скролшутеров. Сегодня, впрочем, это выглядит уже не так впечатляюще. К тому же, хваленый процессор от Hitachi с огромным трудом справлялся с полигональной графикой. Для хранения информации использовалась технология JTAG, которая, помимо прочего, могла быть использована для того, чтобы «перезаливать» игру на плату. Скажем, Ibara вполне могла быть конвертирована в Mushihimesama за пару минут.



В настоящее время компания трудится над новой системой. Ее характеристики пока неизвестны. Cave вообще не любили делиться такого рода информацией. Фанаты до сих пор спорят о функциях PCB-плат для SH3b, которые предусмотрены системой, но так и не были задействованы в играх.

Игры Cave

DonPachi (1995)
DoDonPachi (1997)
Peak Performance (1997)
Steep Slope Sliders (1997)
ESP Ra.De. (1998)
Dangun Feveron / Fever S.O.S. (1998)
Puzzle Uo Poko (1998)
Guwange (1999)
Progear (2001)
DoDonPachi Dai Ou Jou (2002)
Ketsui: Kizuna Jigoku Tachi (2003)
Espgaluda (2003)
Mushihime-sama (2004)
Espgaluda II (2005)
Ibara (2005)
Pink Sweets ~Ibara sorekara~ (2006)
Mushihime-sama Futari (2006)
Muchi-Muchi Pork (2007)
DeathSmiles (2007)
Do-Don-Pachi Dai-Fukkatsu (2008)
DeathSmiles II (2009)
Akai Katana (2010)
NIN2-JUMP (2011)

В списке не отражены ревизии и обновления, вроде Death и Black Label. Многие из перечисленных игр выходили на консолях – Sega Saturn, PS2 и Xbox 360. Также были выпущены версии для iOS таких игр, как Espgaluda II и Do-Don-Pachi Dai-Fukkatsu. Guwange доступна в XBLA во всем мире. Pink Sweets ~Ibara sorekara~ и Muchi-Muchi Pork выпущены в версии для Xbox 360 в одной коробке. Релиз мультирегиональный, т.е. игры запускаются на европейских и американских консолях, как Espgaluda II и Mushihime Futari 1.5



В Akai Katana довольно интересный сеттинг: военная тематика в новинку, однако такое количество техники на экране заставляет вспоминать ранние игры Cave.



Таких плат было выпущено всего сто штук. Вообще, DDP DOJ считается самым сложным шутером от Cave... и самым редким. Версии для Xbox 360 и PS2 не всегда можно отыскать, скажем, на eBay.



Некоторые плакаты с базовой информацией об игре заставляют возвращаться к автомату снова и снова!

ЧЕМ БОЛЬШЕ ПЕРСОНАЖЕЙ – ТЕМ БОЛЬШЕ ВНИМАНИЯ И ЛУЧШЕ ПРОДАЖИ.

Причин, по которым не все релизы Cave того времени были портированы на домашние платформы, как ни странно, всего две. Во-первых, по сути, платформа-то была только одна – PlayStation 2. С остальными работать было крайне рискованно. Икеда вспоминает первые пробы пера: «Главной проблемой было просто начать разработку чего-либо на PlayStation 2. Раньше это было просто невероятно трудно. Нам приходилось создавать все по части программирования с нуля». Вторая сложность касалась проектов, созданных совместно с другими студиями – они попросту не были в этом заинтересованы.

В то же время, в обозначенный период Cave кардинальным образом изменила имидж в глазах японской аудитории. Изначально ведь разработка, в том числе и в плане дизайна, велась по канонам шутеров давно минувших дней. Техника, космические корабли, непонятные роботы, в общем, нагромождение разных железяк – это считалось «очень крутым». Но тут художник, тот самый Дзюнья Инуэ, решил изменить привычной схеме и сосредоточить внимание на людях, на персонажах. Как показало время, это решение оказалось чуть ли не спасительным. Хотя Cave не считает аниме и мангу источником вдохновения, как-то повлиявшим на дизайн и философию игр, разницу можно заметить невооруженным глазом. Уж принцессу Реко точно узнает каждый ценитель шутеров!

Смысл в том, что чем больше персонажей – тем больше внимания и лучше продажи. Футболки, фигурки, книги с иллюстрациями, постеры – все это можно было продавать, и желающих приобрести какую-нибудь безделушку было хоть отбавляй. В то же время, не все сразу получилось так, как задумывалось: «Сдвиг начался после ESPGaluda. Дзюнья пробовал включить в игру больше персонажей и до этого – например, в ESP Ra.De. и Guwange – но некоторым игрокам это не понравилось. После того как мы начали сотрудничать с AMI, они настояли на том, чтобы мы использовали больше персонажей-людей. В то время шутеров с такими героями было не очень много, но Espgaluda оказалась хитом, и мы заметили, что аудитории в принципе нравится это направление».

Однако эта мера вряд ли могла вернуть интерес к шутерам. Кажется, это и вовсе невозможно: на первое место сегодня ставится не геймплей, а привлекательность с точки зрения дизайна, а в иных случаях и просто яркая графика. Впрочем, Ягава признается, что схема «выше сложность = больше доход» не работала никогда. А делать игры с современной графикой дорого и сложно, ведь с полигональными моделями не работают многие классические схемы. «Сложнее всего было работать над DeathSmiles II, – говорит Икеда. – А все из-за 3D. Мы просто не имели требуемого опыта и знаний. Плюс, многие вещи, которые очень легко было сделать в 2D, не работали в 3D». Однако AMI настаивали на необходимости выпустить шутер, работающий с высоким разрешением и обладающий привлекательной визуальной составляющей. Впрочем, ни Cave, ни Ami не учли, что требуемые для этого автоматы в крупных и не очень залах всегда заняты другими играми, скажем, файтингами. Поэтому у DeathSmiles II были проблемы с распространением, и именно поэтому она вскоре была портирована на Xbox 360.

Примерно та же история – с Akai Katana. Она была анонсирована за несколько месяцев до поступления в аркады, и хотя работала по старому принципу, т.е. с пререндереными спрайтами, все же оказалась достаточно требовательной к платформам. В это сложно поверить, но на самом деле Akai Katana стала одной из самых непопулярных игр от Cave. Ее продажи были настолько плохи, что компания решилась на отчаянный шаг – выпустить домашнюю версию PCB-платы (обычно они предоставляются только «топовым» игрокам в качестве поощрения) и портировать игру на Xbox 360 в сжатые сроки. Плату можно приобрести и сегодня, цена только кусается – за $1500 на eBay можно собрать целую коллекцию старых данмаку.

В настоящее время Cave занимаются разработкой приложений для мобильных платформ. После успеха скролшутеров для iOS, компания заинтересовалась в Android. Помимо этого, она участвует в разработке и издании онлайн-игр (вспомните Shin Megami Tensei: Imagine), а также техническом обслуживании залов игровых автоматов. Сейчас ведется разработка новой аркадной платформы, но не совсем понятно, будет ли сама Cave делать для нее игры. С каждым годом продвигать шутеры все сложнее, аудитория попросту в этом не заинтересована. На один «бум» приходится по нескольку неудач. Такие игры хорошо продаются в версиях для мобильных телефонов, но домашние релизы и аркадные приносят совсем несущественный доход.

С другой стороны, это никогда не останавливало команды энтузиастов. Один раз Cave уже справились с «кризисом», и у меня нет никаких сомнений в том, что компания продолжит выпускать первоклассные скролшутеры. Как в прошлом они изменили жанр и попробовали снова сделать его популярным, так сегодня они готовят перемены для залов игровых автоматов. Конечно, в наше время аркады кажутся экзотикой только для западных геймеров. Японцы же видят в этом архаизм. Но Cave это нисколько не смущает – и это главное. **СИ**



DoDonpachi и проблемы

DoDonpachi Dai-Ou-Jou по праву считается одной из самых сложных игр Cave. Сами разработчики разделяют это мнение. Ягава рассказывает о «сложностях», возникших на этапе продвижения игры: «Когда мы занимались DDP DOJ Black Label, у нас не было устройства для захвата видео, а без скриншотов на рекламном плакате обойтись было ну никак нельзя. Одному из сотрудников пришлось дождаться, пока остальные не покинут офис, чтобы погасить везде свет, аккуратно снять экран на обычную камеру, после чего обрезать получившийся снимок. Если вы присмотритесь к постеру, то увидите, что скриншот имеет зеленоватый оттенок. Вот вам и объяснение!»

Другой смешной момент затрагивает тему «ингриша» в скролшутерах. Известно, что видеоигры этого жанра переводили чуть ли не сами программисты, а издателю было совершенно все равно, какой там текст – никто его просто не читал. Но когда речь заходила о проблемах защиты плат, то тут и разработчик, и паблишер пускались во все тяжкие. Началось все, впрочем, с милых предупреждений перед загрузкой игры, в конце которого было написано: «Violator and subject to severe penalties and will be prosecutedt to the full extent of the jam». «Ингриш» как он есть!







Будущее аркад

Во время беседы с Цунеки Икедой мы обсудили как прошлое залов игровых автоматов, так и то, что ждет их в будущем.

«Сегодня аркады находятся в очень сложном положении, но я не хочу показывать пальцем на когонибудь конкретно, чтобы тот взял на себя вину. В настоящее время невозможно сделать одну классную игру и тем самым провести революцию в индустрии. Возможно, сами игры в этом смысле не столь важны; проблема заключается в том, чтобы просто вернуть людей в аркады. Сложность, как мне кажется, связана с самой организацией этих залов. Они не меняются годами, вот люди и перестают туда ходить, – жалуется он. – Еще мне кажется, что самая большая проблема аркад заключается в отсутствии инфраструктуры. Сейчас везде есть доступ в Интернет, но за него надо платить, а эта ответственность возлагается на плечи операторов. Такие вещи приводят к бесполезным спорам. А ведь если бы в залах был Интернет, то можно было бы обновлять PCB-платы в любое время. Если бы изменилось это, то игры получали бы обновления чаще, и мы бы избавились от представления о том, что игры в аркадах не меняются и там можно встретить только какое-нибудь старье. Просто посмотрите на MMO – вы получаете регулярные ивенты и апдейты, которые поддерживают интерес. А в аркадах этого нет. Так что Интернет – это большая проблема, которую надо как-то решать».

Следует, впрочем, заметить, что в прошлом году на 48-й Arcade Amusement Machine Show была представлена система онлайн-дистрибуции игр для аркадных автоматов. Она была разработана компанией Taito и получила название NeSica. Сама платформа называется NeSica x LIVE и работает по принципу сетевых сервисов современных домашних консолей. Т.е. владелец зала может купить несколько автоматов, подключить их к Интернету, скачать на каждый, скажем, по три игры (зависит от объема установленного жесткого диска) и потом включать то одну, то другую в зависимости от того, какая окажется популярнее. Это позволит сэкономить деньги (производство и обслуживание плат стоит очень дорого, поэтому издатели частенько заламывают астрономические суммы на новинки) и получать регулярные обновления и дополнения, которые помогут «освежить» атмосферу в залах.

NESiCAxLive

Цунеки Икеда, впрочем, не разделяет оптимизма Taito: «Масштаб рынка пока не тот, сложно будет с этим управляться. Не думаю, что на данном этапе это выгодно. Сначала все же нужно привлечь людей».

SuperPlay DVD

В каждом интернет-магазине, в котором продают данмаку или аксессуары с героинями игр Cave, можно встретить DVD с записями прохождений. Их делают «топовые» (очень смешная формулировка, правда, но без нее никак) игроки, выпускаются они ограниченным тиражом; иногда к ним прикладывают бонусы, вроде артбуков. Это достаточно дорогое удовольствие и несколько бессмысленное, потому что сегодня есть YouTube и тысячи других сервисов для хранения видео, а консольные релизы поддерживают онлайн-таблицы рекордов и даже сохранение записей прохождений. Это на самом деле важно! Сингецу объясняет принцип работы таблицы рекордов онлайн и в аркадах: «Самое большое отличие – в скорости передачи информации. Чтобы узнать, какое место ты занимаешь в таблице рекордов, нужно чтобы либо все геймеры посещали один и тот же зал, либо покупать свежие номера журнала Arcadia. А в онлайне все обновляется в реальном времени».

Clover-TAC рассказал о том, как готовятся эти DVD: «Обычно времени на запись дается очень мало. Нужно показать наилучший результат, а видео снять за раз. Вот, например, во время записи прохождения Espgaluda II у меня было две недели на то, чтобы отправить реплеи двух персонажей. А чтобы записать прохождение, требуется… около тысячи попыток. Кстати, на деньги, которые получаешь за это, невозможно жить, так что у меня есть другая работа. *смеется* И я не думаю, что люди смотрят эти DVD из желания узнать, как пройти какой-нибудь момент или чему-нибудь научиться. Скорее, им интересен стиль игры».



Льюис Кэрролл: нонсенс как сон

Джон Рональд Руэл Толкиен в своём эссе «О волшебных сказках» (On Fairy-Stories) писал, что истории Льюиса Кэрролла об Алисе не принадлежат к этому жанру, так как действие там происходит в сновидениях, а сама сущность чудес носит сатирический характер. Здесь Толкиен подчёркивает очевидную деталь, которая, однако, почему-то отвергается во многих современных интерпретациях: Страна Чудес и Зазеркалье находятся не в норе под изгородью и по другую сторону зеркала, а прежде всего в снах.



Илья Ченцов

Авторы различных продолжений и «вариаций на тему» резонно полагают, что снов «просто так» не бывает, и придумывают Алисе жизненные обстоятельства, из которых будто бы проистекают её кошмары. И если в игре American McGee's Alice хотя бы сохранилась схема «сон, обрамленный реальностью», то в цикле книг Looking Glass Wars Фрэнка Беддора, а также в сериале Alice, вышедшем в 2009 году на канале SyFy, Страна Чудес находится в параллельном мире, связанном с нашим зеркальным порталом. А Линда Вулвертон, сценарист недавней киноверсии, снятой Тимом Бёртоном, сочла необходимым утвердить царство нонсенса (попросту говоря, чепухи) если не на земле, то под землёй, конкретизировав зыбкие видения Алисы. Интересно, кстати, что в этой диснеевской ленте сохраняются некоторые мотивы из эротического киномюзикла (!) Alice in Wonderland, снятого в 1976 году. В обоих фильмах Алиса, ставшая старше, но не желающая взрослеть, бежит от своего жениха в Страну Чудес. Внимательный зритель заметит и ещё одну общую характерную не-

кэрроловскую деталь: одежда Алис не уменьшается вместе с ними, когда они пьют волшебное зелье, так что им приходится то неловко заворачиваться в ставшее не по размеру платье, то принимать обновки в подарок от обитателей волшебной страны. Различия между этими двумя картинами (кроме очевидных) также очень характерно отражают пропасть между не так уж далеко отстоящими друг от друга эпохами: в одном из фильмов персонажи то и дело поют весёлые песенки и танцуют, а заканчивается он свадьбой; второй же выпущен компанией Wait Disney Pictures в 2010 году.

Однако тридцать с небольшим лет между порно-«Алисой» и «Алисой-3D» – ничто по сравнению с без малого полутора веками, отделяющими нас от того времени, когда лектором колледжа Крайст-Чёрч Чарльзом Доджсоном под псевдонимом «Льюис Кэрролл» были написаны книги о Зазеркалье и Стране Чудес. Многие «серьёзные» произведения того времени, пародируемые Кэрроллом, давно забыты, а романы об Алисе до сих пор интересны как детям, так и взрослым, и вдохновляют не только служителей муз, но и жрецов науки – а равно и людей, одновременно принадлежащих к обоим «сословиям». Таким был и Чарльз Лютвидж* Доджсон – человек многосторонний, как икосаэдр, хотя, какую бы систему ценностей вы ни выбрали, его очень трудно назвать правильным. И речь не о приписываемом писателю болезненном увлечении несовершеннолетними пассиями – здесь над ним опять сыграли злую шутку времена и нравы. Доджсон действительно дружил с маленькими девочками (и мальчиками), но в викторианскую эпоху такая дружба автоматически не означала клеймо педофила. Даже то, что Доджсон, увлекаясь новым для тех времён искусством, фотографией, делал снимки в том числе и юных крошек нагишом (разумеется, с согласия их самих и родителей и в присутствии сопровождающих), не выглядело предосудительно: изображения обнажённых детей считались символом невинности и чистоты, и их часто можно было увидеть, например, на праздничных открытках, не говоря уж о том, что подобные фото делали и другие популярные английские фотографы того времени, например, Оскар Густав Рейландер, которого многие называют отцом современной художественной фотографии.

Куда более достойными общественного порицания могли показаться шашни со взрослыми дамами, которых Доджсон, бывало, принимал у себя в гостях. Поэтому ранние биографы (в частности, племянник писателя Стюарт Коллингвуд) постарались избежать упоминаний об этих увлечениях,



Чарльз Лютвидж Доджсон. (Фото Оскара Рейландера)



Самый известный снимок Алисы Плезэнс Лидделл – в наряде маленькой оборванки. (Фото Чарльза Доджсона)



Сделанная Доджсоном фотография Алисы с сестрой в костюмах китаянок. Китайское платье есть и в новой Alice Американа МакГи.

Папа «Червей»

Вы не поверите, но Доджсон даже в чём-то предвосхитил популярный сериал Worms. В биографии, написанной Стюартом Коллингвудом, читаем: «Он также пытался призвать земляных червей к цивилизованному ведению военных действий, снабжая их маленькими кусочками трубки, с помощью которых они могли бы сражаться, если бы имели к тому охоту».





Один из примеров нонсенса в «Алисе в Стране Чудес» был очень близок к современной армейской логике: садовники, посадив вместо красных роз белые, перекрашивают их. (Иллюстрация Джона Тенниела)



«Тут все карты поднялись в воздух и полетели Алисе в лицо». (Иллюстрация Артура Рэкхема)

* В последнее время также используется более соответствующий английскому произношению вариант «Латвидж».

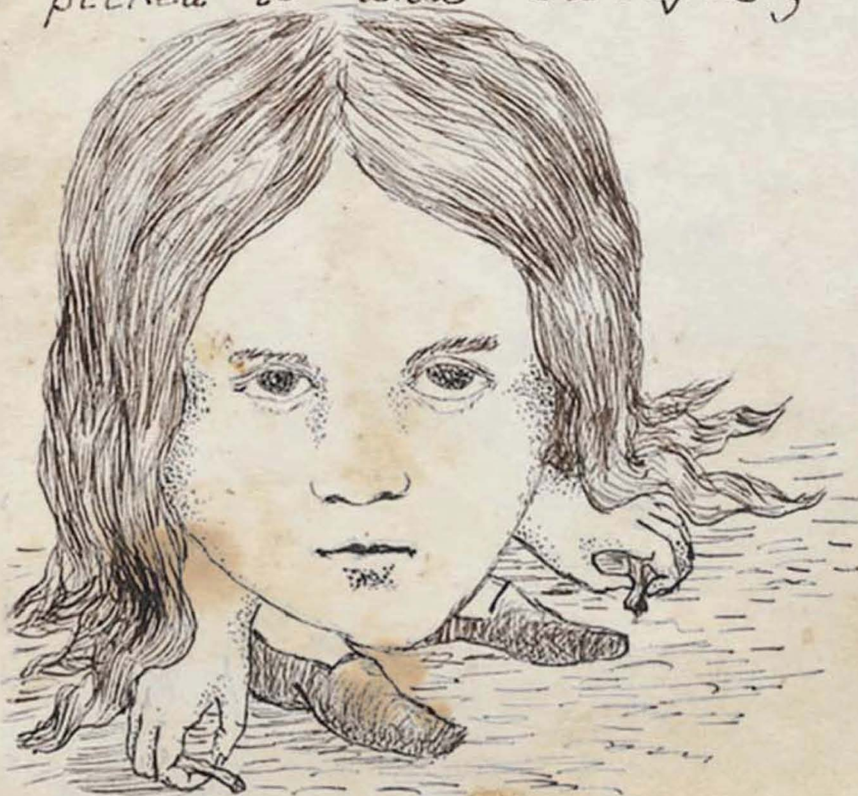
либо преуменьшили возраст знакомых Доджсона, создав образ, по нынешним временам достойный клейма извращенца.

Современные кэрролловеды стараются счистить этот «хрестоматийный глянец», однако другие «неправильности» признают за факты и они: что Доджсон, обладая математическим талантом, не всегда был прилежен в учении, за что сам же себя порицал и однажды даже добровольно отказался участвовать в последнем туре конкурса на получение важной стипендии, так как был недоволен своими успехами на предыдущих этапах. Доджсон получил место преподавателя математики в колледже Крайст-Чёрч, однако эта работа была ему не по душе, хотя и грела карман; интересно также то, что одним из условий для его нахождения в Крайст-Чёрч было принятие сана священника в течение четырёх лет после получения учёной степени, однако Чарльз был рукоположен лишь в дьяконы, а от священничества в последний момент отказался, хотя, казалось бы, готовился к этому шагу почти всю жизнь. Некоторые считают, что, будучи заикой, он боялся, что не сможет проповедовать с кафедры; другие указывали на то, что он сомневался в англиканской церкви и проявлял интерес к «альтернативным» религиям и околохристианским учениям (в частности, симпатизировал «христианскому социалисту» Фредерику Морису); третьи предполагали, что Доджсон не мог принять сан из-за того, что чувствовал себя большим грешником – возможно, причиной были те самые амурные похождения, которые пытались замять его биографы; кроме того, Чарльз был поклонником театра – на это увлечение клерикалы тоже смотрели косо; нельзя не вспомнить и популярное тогда изречение (сам Кэрролл упоминает его в своей поэме «Фантасмагория»): «Тот, кто любит каламбуры, не погнушается и залезть в чужой карман», – а толк в словесной игре писатель, безусловно, знал.

Какова бы ни была причина решения, ещё «страньше» тот факт, что декан колледжа не лишил



Суд над Валетом Червей. (Иллюстрация Гордона Робинсона)



Доджсона места, несмотря на его отказ принять сан. Деканом Крайст-Чёрч тогда был Генри Лидделл, с семьёй которого Доджсон водил дружбу. В июле 1862 года, катаясь на лодке с дочерями Лидделла, Кэрролл и начал придумывать истории, героиней которых стала средняя из сестёр, Алиса (ну, или, по крайней мере, её тёзка – сам автор впоследствии утверждал, что у его Алисы нет реального прототипа). Рассказы о подземных приключениях очень понравились девочкам, они требовали всё новых продолжений (к некоторому неудовольствию самого Доджсона, который предпочёл бы почитать им свои новые стихи), и Алиса взяла с молодого преподавателя обещание, что он запишет свои придумки. Спустя два года с небольшим Доджсон прислал ей рукопись со своими иллюстрациями, озаглавленную «Приключения Алисы под землёй». Заметим, что эта книга весьма сильно отличалась от известных нам «Приключений Алисы в Стране Чудес». Некоторые различия были довольно мелкими – например, Белый Кролик, убегая от Алисы, уронял не веер, а букетик цветов; однако, наряду с этим, в презентованной мисс Лидделл «бета-версии» отсутствовали целые главы («Безумное чаепитие», «Поросёнок и перец», а сцена суда была гораздо короче) и персонажи (Чеширский Кот, Болванщик, Мартовский Заяц; вместо Герцогини в книге фигурировала Маркиза... которой на самом деле являлась Дама Червей).

К тому моменту, как Доджсон подарил свою книгу Алисе, он уже вёл переговоры с издательством, а также тестировал рукопись на детях другого своего знакомого, известного писателя Джорджа Макдональда. Можно сказать, что творческий метод Доджсона был чем-то похож на стратегию создателей Portal: бесплатный прототип помог ему

обкатать идею и заинтересовать нужных людей – в частности, привлечь к работе над оформлением книги (а позже и её продолжения) Джона Тенниела, художника, прославившегося своими политическими карикатурами в журнале «Панч». Возможно, именно благодаря Тенниелу «Приключениями Алисы» изначально заинтересовались взрослые читатели, и именно его иллюстрации у многих ассоциируются с персонажами книг Кэрролла.

Если вернуться к нашему сравнению, можно сказать, что, как и в случае с Portal, финальная коммерческая версия отличалась от прототипа графикой и содержанием, но не основной идеей: героиня, обычная викторианская девочка, в своих снах попадает в мир «неправильной» морали и «неправильной» логики. Нравоучительные стихотворения здесь превращаются в забавную галиматью или «вредные советы», попытки завести светский разговор либо приводят собеседников в гнев, либо натыкаются на софистские ответы, фигуры речи понимаются буквально, мифические существа обретают плоть, а обыденное становится недосягаемым и неуместным. Алиса с грехом пополам пытается приспособиться к постоянно меняющимся правилам Страны Чудес, но только восстав против них, она вырывается из своего сна.

За стеклом

Продолжение, «Сквозь зеркало и что там увидела Алиса» (также известное как «Алиса в Зазеркалье») вышло в 1871 году, и разумеется, было сиквелом скорее идеологическим, чем сюжетным. Скажем прямо, сюжет как связное целое в обеих книгах про Алису был не очень, они скорее представляли собой наборы интересных зарисовок, чем, кстати, опять же напоминали видеоигры. Заметим, что во второй книге разбиение на «уровни» было ещё чётче – Алиса (опять же во сне) в роли белой королевской пешки путешествовала через шахматную доску, где каждой клетке соответствовала новая сцена. Несмотря на подобную «упорядоченность», в новой книге было ещё больше странностей – на этот раз зачастую связанных с обратным течением времени в мире по ту сторону зеркала.

И, разумеется, в романе было по-прежнему полно пародийных песен и стихотворений. Одно из них, «Бармаглот» (Jabberwocky), стало настолько популярным, что зажило собственной жизнью. Как вы, наверное, знаете, эта поэма, найденная Алисой в зазеркальной книге, рассказывает о битве некого храбреца с ужасным монстром, причем повествование ведётся весьма странным языком, по грамматике схожим с английским, но состоящим из непонятных слов, вот уже больше ста лет будоражащих умы поклонников Кэрролла. «Twas brillig, and the slithy toves did gyre and gimble in the wabe; all mimsy were the borogoves, and the mome raths outgrabe...» – так начинается оно (популярный перевод Дины Орловской: «Варкалось. Хливкие шорьки пырялись по наве, и хрюкотали зелюки, как мюмзики в мове»). Кстати, эту строфу Кэрролл придумал задолго до того, как написал «Алису».

Стихотворение переводилось на множество языков (только русских переводов есть несколько десятков) и неоднократно пародировалось, в том числе на программистский («Twas FORTRAN as the doloop goes did logzerneg the ifthen block...») и геймерский лад – одна из версий, начинавшаяся со слов «Twas Billy, and the Shyguy Clones did Grax and Grumple in the Kraid...» появилась в журнале MAD за январь 1990 года и была посвящена играм для NES, а другую, русскоязычную, не удержался и сочинил я на выход «Готики 4» (её можно найти в прошлогоднем 19 номере «Страны Игр»). В рассказе Mimsy Were the Borogoves, написанном Генри Каттнером и Кэтрин Мур под псевдонимом «Льюис Паджетт» в 1943 году, слова



Выбирая фронтиспис для «Алисы в Зазеркалье», Кэрролл провёл фокус-тестирование среди знакомых ему матерей, предложив им на выбор картинки с Бармаглотом и Белым Рыцарем. Нетрудно догадаться, кого они выбрали.



Белый Рыцарь, безусловно, был литературным автопортретом Кэрролла, однако Тенниел изобразил этого героя скорее похожим на себя.



Такими сам Кэрролл нарисовал Грифона и Черепаху Квази (Mock Turtle).

Кадр из самого первого фильма об Алисе. Уже тогда её играла взрослая (и не очень симпатичная) девочка, скорее даже тетёнька.



Конечно же, по мотивам приключений Алисы были нарисованы горы манги и сняты километры аниме.



В мультфильме Betty in Blunderland был момент, который, возможно, понравился бы Кэрроллу: десятка бубён, выпив волшебного напитка, уменьшается не только в размерах, но и в достоинстве – становится двойкой.



В театральной постановке восьмидесятых с Кейт и Ричардом Бёртонами даже костюмы были украшены штриховкой, имитируя иллюстрации Тенниела.



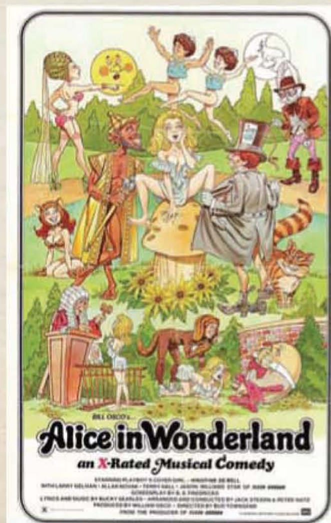


Спектакль Alice at the Palace был поставлен в духе британского мюзик-холла.

«Бармаглота» становятся ключом, позволяющим открыть пространственно-временной портал. По мотивам рассказа в 2007 году был снят фильм The Last Mimzy (достаточно пристального взгляда на это название, чтобы понять, как авторы картины отнеслись к исходному материалу). Гораздо ближе по духу к творчеству Кэрролла был фильм Jabberwocky (1977) Терри Гиллиама – сатирическая история о герое поневоле, убивающем страшное чудовище, но не обретающем счастье. Реалистичное (несмотря на присутствие монстра) изображение средневековья, со всей его грязью и вонью (а вы знаете, как трудно передать вонь на киноплёнке!) было, по словам самого Гиллиама, «реакцией на фильмы с Дорис Дэй и Роком Хадсоном, где все такие чистенькие и безупречно одетые, с безукоризненными, блестящими зубами. Жизнь не такая. Жизнь – это хаос!»

Нонсенс-мультфильм под названием Jabberwocky (1971) снял и известный чешский сюрреалист Ян Шванкмайер. Правда, хотя стихотворение и звучит в картине, содержание её имеет мало общего с историей о Бармаглоте.

Секрет популярности «Бармаглота» можно распространить и на все книги об Алисе: человеческий



В эротическом мюзикле 1976 года травма Шалтая-Болтая, полученная при падении со стены, была довольно специфической.

мозг не способен воспринимать бессмыслицу, поэтому каждый пытается найти в ней тот смысл, который ближе к телу. Некий Ричард Уоллас, например, поколдовал над текстами книг Кэрролла The Nursery Alice (облегчённой версии «Алисы в Стране Чудес») и «Сильви и Бруно», и решил, что писатель зашифровал в них с помощью анаграмм своё признание в том, что именно он был Джеком-Потрошителем. Уолласа, конечно, подняли на смех, но сам факт говорит многое о том, на какие полёты фантазии может подвигнуть человека чтение «чепухи».

Геометрия нонсенса

Задав себе, вслед за Алисой, вопрос «Чей же это был сон?», нетрудно понять, что на самом деле волшебные миры, в которые попадает героиня – это грёзы самого Доджсона (в которых он, образно говоря, превращается в «супер-Кэрролла»): забавные упражнения в логике и математике, издёвка над пустым морализаторством. Подобно разработчикам игр, создающим удивительные миры с помощью скучной, в общем-то, штуковины, изначально предназначенной исключительно для арифметических вычислений, Кэрролл берёт этику и логику – не самые весёлые на свете дисциплины – в качестве «движка», подгружает красивые модельки популярных персонажей и получает культовую книжку. Идея использовать находящиеся в «общественном достоянии» (и сознании) образы мифических существ, героев пословиц и поговорок, а также карточные и шахматные фигуры позволила Кэрроллу сэкономить на лицензировании (авторское право тогда уже существовало), ввести в повествование королей с королевами, с которыми не зазорно обращаться непочтительным образом, но главное – повысить популярность книги за счёт узнаваемости её «обитателей». Для сравнения – в 1884 году в Англии вышел другой роман, в котором автор, школьный преподаватель и теолог Эдвин Эббот, попытался соединить математику (точнее, геометрию) и сатиру: «Флатландия» (Flatland), посвященная жизни геометрических фигур в плоской стране и попыткам миссионера из объемного пространства посвятить

её обитателей в таинства третьего измерения. Книга получилась весьма увлекательная, устройство плоского мира было продумано автором пусть и не досконально, но с любопытными подробностями, которые интересно читать даже сейчас, когда аллюзии на викторианское общество уже не актуальны. Но представьте себе диалог двух английских школьников, жаждущих поделиться впечатлениями:

– Привет, Вильям! До чего же интересную книгу я вчера прочёл! Там была эта девочка, Алиса, и она прошла сквозь зеркало, и встретила королей и королев, и лев с единорогом дрались за корону, а рыцари – за неё...

– Фу-у, Джордж! Девчоночья книга! То ли дело «Флатландия»! Слушай: дело там происходит на плоскости, где живут разные линии, и многоугольники, и круги... Главный герой, например – квадрат, и он...

– Квадрат? Ты добровольно читал книжку про квадрат? Может, это твой учебник был?

– Не учебник, не учебник! Там дальше интереснее: к ним из третьего измерения пришёл шар, но квадрату он казался кругом...

– Хватит, Вильям, ты сейчас меня уморишь своими геометрическими приключениями. Я, пожалуй, предпочту свою «девчоночью» книгу...

Как видите, преимущество книг Кэрролла было в том, что их математическая начинка была хорошо спрятана внутри, происходящее не требовало пояснительных диаграмм, и даже если читатель недопонимал, в чём соль той или иной шутки, быстрая смена мизансцен и персонажей заставляла читать дальше. Позже Кэрролл написал эссе Feeding the Mind («Питая разум»), в котором сравнил книги с пищей для ума. Если принять эту метафору, то романы об Алисе – это тот самый сироп «Выпей меня!», по вкусу напоминавший «вишнёвый пирог с кремом, ананас, жареную индейку, сливочную помадку и горячие гренки с маслом»: что-то найдётся для каждого.

Экскурсанты в Стране Чудес

Многие авторы произведений по мотивам книг об Алисе сделали с Кэрроллом то же самое, что он сам сделал с английским народом: позаимствовали образы его персонажей (обычно тенниеловскую версию) и заставили их вытворять, что душе угодно. Ещё Гилберт Кийт Честертон жаловался, что «мыльный пузырь, выпущенный из соломинки поэзии в небо бедным Доджсоном в минуту просветлённого безумия, стараниями педагогов лишился лёгкости, сохранив лишь полезные мыльные свойства». Подражаний приключениям Алисы вышло видимо-невидимо, однако те из них, что появились в эпоху Кэрролла, оказались занудными нравоучительными книженциями того самого рода, что Кэрролл, собственно, и пародировал.

В XX веке романами Кэрролла стали вдохновляться также кинематографисты (в том числе аниматоры) и музыканты. Первая лента по мотивам «Алисы в Стране Чудес» появилась ещё в 1903 году. Фильм мог похвастаться рекордной по тем временам продолжительностью в 12 минут, а также неслабыми для зари кинематографа спецэффектами: Алиса росла и уменьшалась, а Чеширский Кот (сыгранный котом режиссёра Сесила Хепворта) появлялся и пропадал. В тридцатых годах сквозь зеркало путешествовали Бетти Буп и Микки Маус; позже, в 1951 году, компания Disney выпустила полнометражный мультфильм Alice in Wonderland, попутно попытавшись засудить французских кинематографистов, чья картина с тем же названием (использовавшая кукольную анимацию, а также живых актёров) появилась на два года раньше, однако её американская премьера практически совпала с датой выхода диснеевского фильма – суть претензий Disney заключалась в том, что сбитые с толку зрители могли нечаянно пойти смотреть «менее качественное» кино и положить свои денежки не в тот карман. В результате оба фильма провалились в прокате – как и вышедшая в 1933 году версия, где снялись такие звёзды, как Кэри Грант и Гэри Купер.

В шестидесятые Алису подняли на свое знамя психоделические рокеры, узрев в её похождениях наркотический трип. В песне White Rabbit (1967) группы Jefferson Airplane упоминаются «волшебные» таблетки – «одна делает тебя больше, другая делает тебя маленькой» – и кэрролловские персонажи: курящая кальян Гусеница, Белый Рыцарь, Мышь-Соня и Красная Королева, правда, Грейс Слик приписала им фразы и паттерны речи, которых в книжке не было. Название написанной в том же году Джоном Ленноном песни I Am the Walrus отсылает к поэме «Морж и Плотник», которую Алисе читают Труляля и Траляля. Впоследствии Леннон сокрушался, что, мол, Морж в поэме был капиталистом, и он, конечно же, имел в виду Плотника. Комментариев от Кэрролла по этому поводу получить не удалось.

Интересные интерпретации приключений Алисы мы увидели и услышали в восьмидесятые. Alice at the Palace, телеверсия мюзикла Элизабет Суадос, обошлась без сложных спецэффектов – атмосфера безумия, царящая в книгах



Многие считают, что, иллюстрируя «Алису», Тенниел вдохновлялся популярными тогда карикатурами французского художника Жана Гранвиля, изображавшими в том числе антропоморфных животных.

Кэрролла, здесь была передана чисто театральными средствами: Алиса играла на фламинго, как на гитаре, а конь Белого Рыцаря был невидимым. Роль семисполовинойлетней Алисы замечательно сыграла и спела Мэрил Стрип, хотя ей тогда было за тридцать, к тому же актриса была беременна. Впрочем, по понятным причинам Алису очень часто играли взрослые актрисы, а в некоторых переложениях она и по сюжету была старше. Тот же Гиллиам как-то сказал: «Алиса – взрослая. Без сомнения, взрослее их всех».

Заслуживает упоминания и мультфильм Ефрема Пружанского. Режиссёр в кои-то веки не стал перемешивать события обеих книг, а снял два отдельных мини-сериала. В отличие, скажем, от диснеевского фильма 1951 года, анимированного в традиционном для студии стиле, «Алиса» Пружанского использует перекладную анимацию и коллажную технику (в «Зазеркалье» даже есть пластилиновый фрагмент), странные цвета и расплывчатые акварельные фоны. Дизайн персонажей далёк от тенниеловского стандарта, а музыка, с одной стороны, выдержана в ретро-стиле, а с другой – весьма психоделична.

Один размер подходит всем

Из современных музыкантов в разное время цилиндр Безумного Шляпника примеряли Том Петти (в видео Don't Come Around Here No More) и Стивен Тайлер (в клипе на песню Sunshine, в тексте которой также есть отсылки к книгам Кэрролла).





Это не Микки-Маус, и даже не Мышь-Соня, а Десятка Треф – прислужник Дамы Червей из сериала с канала SyFy.



Иллюстрация Кевина Поупа с задней обложки Nord and Bert Couldn't Make Head or Tale of It намекала, что текстовые квесты – отличная приманка для девушек. На самом диске с игрой нонсенса было ещё больше.

Попытка выразить идеи кэрролловского нонсенса визуальными средствами, без сомнения, удалась.

В 1988 году выходит «Алиса» Яна Шванкмайера, довольно свободная интерпретация книг Кэрролла, выдержанная в типично шванкмайеровском сюрреалистическом стиле: так, Белый Кролик у него стал ожившим дырявым чучелом, вынужденным есть опилки, чтобы восполнять их запас в организме.

Треск зеркала

В XXI веке подражатели начали делать «крутые» переложения приключений Алисы в экшн-стиле. Так, в упомянутом в начале статьи сериале Alice действие происходит в недалёком будущем: Дама Червей заведует казино в параллельном мире, где играют «устрицы» – зомбированные люди, привезённые с «нашей стороны», Мартовский Заяц стал киллером с роботизированной заячьей головой, а сама Алиса работает тренером по дзюдо; в цикле Looking Glass Wars этаким ассасином представлен уже Шляпник (под именем Хэттер Мэдиган), телохранитель принцессы Алисс. Мало кто избегает искушения устроить битву Алисы с Бармаглотом, хотя в романе о Зазеркалье это существо фигурирует только в книжке, которую читает Алиса, – вживую



По крайней мере, Марио не надо было выбирать, с какой стороны гриба откусывать.



Страна Чудес из диснеевского мультфильма 1951 года стала одним из уровней в игре Kingdom Hearts для PS2.

она с ним не встречается и уж тем более не сражается. Отчасти тут, конечно, вина Тенниела: он нарисовал Бармаглота таким страшенным и весьма своеобразным чудищем, что желание показать его «вживую» на экране возникает само собой. Кроме того, других эпических битв в обеих книгах и нет, кроме разве что сражения Льва с Единорогом – но и в нём Алиса не участвовала. Насилие и смерть в книгах подразумеваются, но подаются несерьёзно: всех, кому Дама Червей приказывает отрубить голову, король в конце милует, Труляля и Траляля, решив «вздуть друг дружку», так и не доводят дела до драки, Белый с Чёрным Рыцари бьются не насмерть, и несерьезность их потасовки подчёркивается тем, что они в этот момент похожи на Панча и Джуди – кукол из английского народного театра. «Вся королевская конница и вся королевская рать», вместо того, чтобы нестись в бой, пытается собрать Шалтая-Болтая, но даже и это ей не удаётся.

С другой стороны, хотя Алису никто не бьёт и не убивает, она постоянно подвергается насилию психологическому: практически все обитатели обеих волшебных стран относятся к ней неприязненно, пытаются ей командовать и мучают неправильной логикой. Их отношение можно назвать пассивно-агрессивным, «скрытой угрозой». Чем-то, кстати, такой подход напоминает творчество Говарда Лавкрафта** (тоже, кстати, много писавшего о снах), предпочитавшего прятать самое ужасное до последних строк, до этого создавая у читателя (и героя) ощущение дискомфорта, описывая странное, недружелюбное поведение обычных, на первый взгляд (но не на второй!), людей. Принципиальная разница лишь в том, что книги Лавкрафта обычно не заканчиваются словами: «...и в самом деле оказалось, что это просто котёнок!». И Лавкрафт, и Кэрролл писали о вещах, смысл которых человеку не дано постичь, – только у Лавкрафта этот смысл был «непереносимо ужасен», а у Кэрролла просто отсутствовал. Естественно, сделать фильм (или игру – сейчас мы плавно перейдём к ним) «о том, чего на белом свете вообще не может быть» гораздо сложнее, проще выдать Алисе меч, нож или там мушкет и отправить мутузить ожившие карты.

Так что мы не будем сейчас говорить об «Алисах» Американа МакГи (читайте статью Артёма Шорохо-



** Некто Мюррей Юинг даже написал по этому поводу забавную (хотя и несколько нескладную) поэму-кроссовер под названием Alice at R'lyeh.



В Portal 2, с одной стороны, чепухи стало ещё больше, а с другой – кое-какая чепуха из первой серии получила рациональное объяснение, обломав фанатам весь кайф построения собственных теорий.

ва!), промолчим и об игровой версии бёртоновской экранизации (тем более что рецензия появлялась в нашем журнале не так давно), а также всём прочем, что находится на сайте MobyGames по запросу «Alice». В конце концов, вы сами можете этот запрос набрать и просветиться. Лучше вспомним игры, близкие книгам Кэрролла по духу. И начнём, разумеется, с Super Mario Bros. Параллели здесь видны с первых секунд: Марио съедает гриб и становится больше. Вот что сказал по этому поводу сам Сигеру Миямото: «Марио оказался слишком большим, так что мы уменьшили его. Потом мы подумали: "А что, если позволить ему расти и уменьшаться? Как бы он это делал? Наверное, с помощью волшебного гриба! А где растут грибы? В лесу". Мы подумали, не выдать ли Марио подружку, и тут начались разговоры об "Алисе в Стране Чудес"». Если слова великого Миямото вас не убеждают, напомню также, что, как и Алиса, Марио путешествует под землёй, вторая же игра сериала начинается с падения, а в конце выясняется, что всё происходившее было лишь сном.

Логично было бы предположить, что построенную на словесной игре книгу легче всего переложить в текстовый квест. Игра, где надо каламбурить, чтобы победить, действительно существует, вот только посвящена она не Алисе. Называется этот образчик интерактивной литературы Nord and Bert Couldn't Make Head or Tale of It (1987), и в каждой его главе надо шутить по-своему: где-то умело использовать омонимы (пример, адаптированный к русскому языку: убить вампира колом из дневника), где-то вспоминать правильные клише и идиомы, где-то жонглировать спунеризмами (перестановками начальных букв в словах, вроде «по толю панки грохотали»). Есть там и главка, посвященная своего рода этикету: оказавшись в декорациях комедии пятидесятых годов, вы должны вести себя соответствующим образом, веселя почтенную публику. Выйдя на закате коммерческой истории жанра, Nord and Bert Couldn't Make Head or Tale of It наглядно продемонстрировала любителям нарождающихся графических адвенчур, что они потеряли, освободившись от строки ввода текста.

Двигаясь дальше, мы не пройдём мимо сериала Silent Hill. В первой его части есть прямая отсылка к «Алисе в Стране Чудес»: в одной из головоломок фигурируют изображения персонажей этой книги. Однако это не единственная связь: действие Silent Hill частично происходит в кошмаре девочки по имени Алесса – созвучие имён очевидно. Мотив раздвоения личности героини (вы ведь помните, кем на самом деле являлась Черил, дочь Гарри Мэйсона?) мы также встречаем в «Алисе в Стране Чудес»: «Эта глупышка очень любила притворяться двумя разными девочками сразу». Есть там и намёк на судьбу самой Алессы: «... она начиталась всяких прелестных историй о том, как дети **сгорали живьём** или попадали на съедение диким зверям, – и все эти неприятности происходили с ней потому, что они не желали соблюдать простейших правил, которым обучали их друзья: <...> **если разом осушить пузырёк с пометкой «Яд!», рано или поздно почти наверняка почувствуешь недомогание**». Алесса, как вы помните, получила сильные ожоги в результате проведенного над ней ритуала и официально считалась погибшей. А пузырёк с ядовитым аглаофотисом играет важную роль в «хорошей» концовке игры, заставляя Алессу «почувствовать недомогание». В более поздних сериях (особенно в Silent Hill: Origins) также развивается идея о зеркалах как о границах (или воротах) между обычным и параллельным миром.

Подобно тому, как Болванщик и Мартовский Заяц воплощают в себе идею безумства, монстры Silent Hill тоже обычно символизируют какие-то аспекты психики тех, кто их породил. Некоторые из них даже не атакуют героев, лишь своим видом и действиями заставляя героев (и игроков) чувствовать себя неуютно – опять же, как персонажи Кэрролла.



Остров Чудес из King's Quest VI был явно навеян книгами Кэрролла. На нём обитали разные каламбурные существа, говорящие растения и ожившие шахматы.

ИГРА, ГДЕ НАДО КАЛАМБУРИТЬ, ЧТОБЫ ПОБЕДИТЬ, ДЕЙСТВИТЕЛЬНО СУЩЕСТВУЕТ, ВОТ ТОЛЬКО ПОСВЯЩЕНА ОНА НЕ АЛИСЕ.



Одна из первых игр, посвященных Алисе Кэрролла, была гибридом платформера и адвенчуры с обширными диалоговыми опциями – персонажей можно было не только расспрашивать, но и дразнить, успокаивать, ругать, а также петь им песенки.



Сцена с преображающимся зазеркальем в Silent Hill 3 – пожалуй, самая яркая. Или лучше сказать «самая мрачная»?

Есть в сериале и элементы очевидного нонсенса: например, шуточные концовки с инопланетянами и собакой, или дурацкие костюмы Хизер в третьей части. Ну и, разумеется, символический символизм Silent Hill заставляет фанатов выискивать в нём всё новые глубины смысла – в том числе и в этих странных гэгах.

Но в Silent Hill всё-таки достаточно «видеоигровости», и пусть герой обычно слаб и плохо вооружён, он всё-таки не столько дискутирует с монстрами, сколько вступает с ними в физическое противоборство. Более радикальным шагом стала The Path бельгийских разработчиков Tale of Tales. В отличие от авторов игр-пародий, у которых получаются те же самые квесты или RPG, только с шутками по поводу того, как всё в этих квестах и RPG по-дурацки устроено, создатели The Path на практике ниспровергают идеологию игр как таковых. Здесь нет сражений с монстрами и пазлов. Если ты пытаешься выполнить «цель миссии» – ты терпишь поражение (сравните с попытками Алисы встретиться с Красной Королевой). Пространство игры условно, как во сне, от карты мало проку, тропа исчезает, стоит лишь отойти от неё достаточно далеко, и вернуться можно, лишь следуя за Девочкой в Белом. Как и Кэрролл, бельгийцы взяли популярных персонажей и довели их историю до абсурда: «Красная Шапочка пошла в лес, встретила там Волка, он её съел. И так шесть раз». Как и в приключениях Алисы, насилие в игре не изображается, но подразумевается, заставляя игроков и критиков строить свои теории, «кто там кого убил». Разница только в том, что Кэрролл признаёт свои книги нонсенсом, а Михаэль Самин и Орайя Харви утверждают, что смысл в этой игре всё-таки есть, только каждый должен найти его сам.

Наконец, финальный экспонат в нашей выставке «Игр, казалось бы, не имеющих никакого отношения к "Алисе в Стране Чудес"» уже упоминался в этой статье. Речь, разумеется, о Portal. Завязка и развязка сюжета здесь являются «зеркальным отражением» приключений Алисы: в начале игры Челл, главная героиня, просыпается, а в конце, вместо того, чтобы упасть в подземелье, поднимается из «норы» на поверхность и погружается в сон. Челл противостоит пассивно-агрессивный антагонист – GLaDOS, пожалуй, можно сравнить с Красной Королевой, помешанной на порядке. Неустойчивые турели напоминают о Шалтае-Болтае, тем паче что и формой похожи на яйцо. Правда, речь их гораздо более дружелюбна – но зато они вооружены. Челл, как и Алиса, обладает способностью не разбиваться, падая с большой высоты (вспомним начало первой книги: «Да свались я хоть с крыши, я бы и то не пикнула»). Интересно также, что прототипом для трехмерной модели Челл стала актриса **Алесия** Глайдвелл.

Недостижимый тортик (cake) вызывает в памяти и знаменитый Пудинг, который то приносят, то уносят, и зазеркальный пирог (plum cake), что Алиса делит для Льва и Единорога, в результате не оставив ни кусочка для себя, и крендели (tarts), служащие вещественным доказательством на суде в XI главе «Алисы в Стране Чудес». «Скорее бы кончили судить и подали угощение», – думает Алиса в этой главе. «Quit now, and cake will be served immediately», – вторит ей GLaDOS.

Но, разумеется, главный нонсенс-элемент Portal – это Aperture Science Handheld Portal Device, «портальная пушка», буквально предназначенная для того, чтобы создавать абсурдные с точки зрения обычной реальности ситуации. Умело расположив порталы, можно заставить их функционировать и как почти-зеркало, через которое можно пройти, и как бездонную «нору», в которой можно падать, пока не надоест, при этом оставаясь на одном месте. Описание чудесного устройства органично смотрелось бы в книге:

– Что это? – спросила Алиса.

– Зеркальная пушка, – промурлыкал Кот, – Знаешь, чтобы делать дыры.

– Делать дыры? Чем же она отличается от обычной пушки?

– Тем, что она может делать только две дыры: синюю и морковную.

– Морковную? Её можно есть?

– А если бы у тебя было вишнёвое платье, ты бы тоже его ела? Ну сама подумай – как можно съесть дырку?

Алиса вспомнила сладкие бублики, которые иногда подавали к обеду, и согласилась: нельзя.

– А какая тогда между этими дырками разница?

– Я же уже сказал: одна – синяя, вторая – морковная.

Алиса задумалась.

– А можно ли этой пушкой сделать дырку в столике, чтобы ключик упал ко мне?

– Нет, ведь она получится только с этой стороны столика.

– Разве дыры не сквозные?

– Обычные – да. А зеркальные – нет.

– Какая же от них тогда польза?

– Такая, что синяя дыра всегда ведёт в морковную, а морковная – в синюю. Вот, возьми-ка пушку и попробуй выстрелить в потолок над столиком.

Алиса вспомнила, что ей рассказывали немало историй о том, как маленькие девочки, неосторожно обращаясь с пистолетами или ружьями, рано или поздно калечили себя или окружающих. «С другой стороны, – подумала она, – я никогда не слышала, чтобы девочки страдали, неумело стреляя из пушек». Подбодрив себя таким образом, Алиса подобрала странный (и, как оказалось, довольно тяжёлый) предмет, похожий с одного конца на яйцо, а с другого – не то на подзорную трубу, не то на паучка, прицелилась в потолок и, зажмурившись, нажала на один из курков в яйце. Раздался негромкий хлопок, и, открыв глаза, Алиса увидела, что на потолке появился синий овал, не очень-то похожий на дырку.

– Теперь выстрели в пол, только нажми второй курок, – скомандовал Кот.

Алиса повиновалась, и с удивлением обнаружила, что через появившуюся на полу дыру морковного цвета виден столик с ключиком, как будто внизу была ещё одна такая же комнатка. Кот спрыгнул туда, и через мгновение его лапы стукнули о стекло над головой у Алисы.

Разумеется, потом Алиса, бросив ключик, запустила бы портал ко входу в нору, и книжка кончилась бы гораздо быстрее. Может быть, именно поэтому Кэрролл и не дал своей героине портальную пушку.

Возможно, на этом месте вы, дорогие читатели, скажете: «Да тут же всё притянуто за уши! Я тоже могу взять, например, Crysis 2 и прокомментировать функции нанокостюма цитатами из Кэрролла». «Отлично! – отвечу я. – Если уж эта статья, написанная по мотивам книг об Алисе, подвигла вас на такие интеллектуальные упражнения, только вообразите, какой эффект могут произвести сами романы!» Ведь на свете есть множество вещей, смысл которых не лежит на поверхности, и попытки постичь суть заведомой бессмыслицы – отличная тренировка перед встречей с непознанным. **СИ**



«Но, куда бы она ни шла, где бы ни сворачивала, каждый раз, хоть убей, она выходила снова к дому».



6 номеров **564 руб.**
13 номеров **1105 руб.**



6 номеров **785 руб.**
12 номеров **1420 руб.**



6 номеров **1110 руб.**
12 номеров **2016 руб.**



6 номеров **810 руб.**
12 номеров **1470 руб.**



6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2200 руб.**



6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2310 руб.**



6 номеров **900 руб.**
12 номеров **1720 руб.**



6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**

ПОДПИШИСЬ!

shop.glc.ru

ВЫГОДА + ГАРАНТИЯ

Редакционная подписка без посредников – это гарантия получения важного для Вас журнала и экономия до 40% от розничной цены в киоске

8-800-200-3-999



6 номеров **1130 руб.**
12 номеров **2060 руб.**



6 номеров **890 руб.**
12 номеров **1630 руб.**



6 номеров **630 руб.**
12 номеров **1130 руб.**



6 номеров **765 руб.**
12 номеров **1380 руб.**



6 номеров **960 руб.**
12 номеров **1740 руб.**



6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**



3 номера **630 руб.**
6 номеров **1140 руб.**



6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2200 руб.**



6 номеров **2205 руб.**
12 номеров **3890 руб.**



6 номеров **2150 руб.**
12 номеров **3930 руб.**



6 номеров **2178 руб.**
12 номеров **3960 руб.**

(game)land
МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ



Святослав Торик

ТАК СЛОЖИЛИСЬ РОК-ЗВЕЗДЫ

История Rockstar в лицах и проектах

Часть 2

Первая часть этой статьи, опубликованная в предыдущем выпуске «Страны Игр», познакомила вас с шотландским фанатом компьютерных игр Дэвидом Джонсом и журналом его задач. В нем обнаружилось много любопытных записей, включая легендарных «Леммингов», но целью материала была вершина его деятельности – Grand Theft Auto. Теперь, когда вы знаете, откуда в первой GTA появился «британский акцент» (кэбы вместо такси и прочее), настала пора рассказать и о тех, кто подхватил и тщательно проработал начинание Джонса. Да, все верно, мы наконец-то добрались до настоящих рок-звезд: встречайте, братья Дэн и Сэм Хаузер!

За окном – 1999-й год. Строятся сразу несколько магистралей видеоигровой индустрии; стоимость создания игр растет не по дням, а по проектам; разработчики выходят из своих гаражей и, подслеповато щурясь, продаются с потрохами очередному тяжеловесу; целые коллективы меняют начальство по два-три раза в год, как перчатки. За предмиллениумный год студия DMA Design испытала не меньше потрясений, чем за все тринадцать лет существования. После двух перепродаж она оказалась в полном подчинении у начинающей, но весьма агрессивной компании Take-Two Interactive, с которой студия уже выпустила несколько проектов. По пути, правда, разработчики остались без своего главного заводилы – Дэвид Джонс соскочил с поезда стремительных перемен где-то между перепродажами (утащив за собой нескольких ключевых сотрудников). Свято место пусто не бывает – продюсер GTA Сэм Хаузер не только взял на себя обязательство доделать продолжение, но еще и стал полноценным буфером между серьезными дядьками из офиса в Нью-Йорке и шотландскими разработчиками, поскольку первые отдали за вторых 11 миллионов баксов и очень хотели отбить свои вложения как можно скорее. Для отделения зерен от плевел Хаузер создал компанию-лейбл, под которым впоследствии выходили все игры серии – Rockstar Games. Впрочем, в первый же год от этого имени издавались любые проекты, подпадающие под описание «молодежных»: от Monster Truck Madness 64 и Earthworm Jim 3D до, извините, Thrasher Presents: Skate and Destroy.

Но самой первой под звездным флагом на полки игроков попала именно GTA 2 (1999). Вложились в нее по максимуму все, кроме Кита Гамильтона, создателя оригинального движка: ничего категорически нового он не привнес; добавил лишь некоторые усовершенствования вроде динамического освещения, смены дня и ночи, а также минимальную поддержку новомодных

трехмерных ускорителей. Все прочее было куда заметнее, ведь не просто так игра нашла себе более миллиона покупателей за первый месяц продаж. Геймдизайнеры столь основательно поработали над деталями игры, не трогая священные основы, что, вспоминая GTA 2, я первым делом думаю о том, что она была клоном GTA... за исключением пары мелочей. И когда я пытаюсь вспомнить, каких именно мелочей, на меня обрушивается лавина: отличий в действительности была толпа. Вот, навскидку: успешно выполняя задания, герой улучшал свою репутацию у различных банд, а те за это прикрывали парня от полиции и давали ему новые поручения; появилась возможность сохраняться за отдельную плату; машины позволили модифицировать, устанавливая на них оружие или минируя салон; случайный уличный грабитель мог угнать твою тачку или украсть немного наличных; наглые преступления вызывали интерес не только у полиции, но также у ФБР и даже армии; арсенал пополнился самым разнообразным ору-

Справа: Кислотная расцветочка GTA 2 – это вы ничего не понимаете, это СТИЛЬ!



Внизу: Grand Theft Auto, несмотря на жестокость и провокации, была одним из первых настоящих юзер-френдли сериалов. Впрочем, это не относится к интерфейсу.





Вот с этих плашек все и началось. С тех пор ни одна «песочница» не может считаться таковой, если в ней не разбросаны секретные пакеты в диких количествах.

жием, включая электроружья и коктейли Молотова; угнав такси, герой отныне мог заниматься частным извозом... стоит ли перечислять дальше?

До полного креативного контроля над GTA 2 Хаузеры добраться не смогли – во-первых, этому препятствовал Дэвид Джонс, а во-вторых, хватало и других забот. Впрочем, в качестве компенсации за несколько месяцев до выхода игры Сэм спродюсировал короткометражный боевик, известный как GTA 2: The Movie. Сценарий к нему написал Дэн, набравшийся хорошего, сочного опыта на GTA: London 1969; на роль Клауда пригласили актера Скотта Маслена (есть в зале фанаты EastEnders?). Забавно, что сразу после этой работы Маслен снялся в одной из главных ролей в стильном британском сериале «Lock, Stock...», продолжающем сюжет культовейшего гангстерского фильма «Карты, деньги, два ствола» Гая Ричи.

Сэм Хаузер, как выяснилось, не зря шесть лет оттрубил на должности музыкального продюсера в BMG – старые связи позволили ему заключить обоюдовыгодный контракт с лейблом Moving Shadow. Те сдали ему в аренду диджея Timecode, который записал для фильма целый саундтрек, а за это рекорд-студия получала право на распространение, собственно, саундтрека (отдельно от короткометражки). В итоге получившийся фильм в сильно усеченном варианте попал в игру в качестве заставки, а полноценную восьмиминутную зарисовку из жизни работника криминального труда можно в любой момент скачать на сайте Rockstar Games.

Фрагментарность нарратива, присущая первой Grand Theft Auto, перетекла и в сиквел. Миссии сопровождались коротким монологом в начале и, в лучшем случае, по выполнении задания. Креативным руководителем проекта значится все тот же Гари Пенн, бывший игровой журналист и поклонник Elite. На этот раз он хотел сделать игру более свободной и открытой, но технологии по-прежнему не позволили ему вырваться за рамки. Так что помиссионная структура с переходом между уровнями осталась, однако на этот раз задания выдавались не одно за другим, а только при наличии репутации у той или иной организации, потерять которую было проще простого. «And remember – respect is everything!», помните?

Впрочем, даже самую отрицательную уважуху оказалось несложно вывести в плюс, просто покатавшись по боевикам на вражеской территории. Конечная цель игры была ровно такой же, как и в первой части: набрать бабла и свалить в следующий сеттинг, только в сиквеле

Гаитяне против кубинцев

Как и GTA 3, Vice City принимала участие в роли разлагающего мораль элемента в нескольких судебных разборках, самой знаменитой из которых является так называемое «дело гаитян». Через год после выхода игры группы кубинцев и гаитян, проживающих во Флориде, подали в суд на Rockstar Games. Они обвиняли игру в том, что та разжигает межнациональную рознь, подталкивая игрока к отстрелу обеих сторон. Группа обиженных иммигрантов упомянула в иске такие слова, как «расизм» и «геноцид»; в ответ юристы Хаузера выпустили пресс-релиз о том, что проблема явно преувеличена. Но тут к делу подключилась тяжелая артиллерия: нью-йоркский мэр Майкл Блумберг, давно точивший зуб на GTA, пообещал «сделать все, что в его силах», если Rockstar Games не примет меры. С такими доводами не согласиться было сложно, и в конце концов в 2004-м вышла новая версия игры, из которой исчезли самые напрягающие диалоги.



было всего три района, и в каждом из них проходная плата повышалась в несколько раз. Поскольку и до заветного миллиончика-то добраться было непросто, дизайнеры сжалились и придумали сохранения в церкви под лозунгом Jesus saves (всего $50.000 – и вы спасены).

Сколь богато оказался усеян деталями геймплей, столь разнообразным стало и музыкальное наполнение. Четверо штатных композиторов – Крэг Коннер, Колин Андерсон, Стюарт Росс и Пол Скаргилл – написали около тридцати композиций и бессчетное количество джинглов и рекламных перебивок, которые, благодаря все тем же связям Хаузера, были записаны музыкантами, вокалистами и звукоинженерами на профессиональных студиях. Количество радиостанций увеличилось до одиннадцати, а тематическое наполнение эфира соответствует тому автомобилю и району, в котором находится Клод. Так, у реднеков на Rebel Radio диджействует грубиян Маршал Нэш с музыкой центральных штатов; якудза предпочитают Funami FM, где на повышенных тонах раздаются монологи Терияки-чан; на Osmosis Radio, принадлежащей двинутым на генетике ученым, царствует томная Мама Док со своей клубно-танцевальной музыкой… ну хорошо, патриоты, и KGBH тоже запишите в список, хотя диджей Бомбатомба кажется мне чересчур суетливым для того, чтобы представлять русскую мафию.

Сейчас, двенадцать лет спустя, GTA 2 кажется нелепой в своих попытках выбраться из большого, но пустого мира на горбу геймдизайнеров, так и не вырвавшихся из двух измерений. Обрывки бульварного чтива, помещенные в псевдофантастический сеттинг (действие происходит в 2013 году), уводят игру в очевидный тупик, из которого нынче пытается выбраться серия Saint's Row. Скорее всего, произошло это именно под влиянием Дэвида Джонса, и если бы он не покинул студию в 99-м, и сумел бы переключить Хаузеров на что-нибудь иное – как знать, быть может, сегодняшняя GTA по Джонсу была бы больше похожа на супернавороченную версию Red Faction: Guerilla, только без революционеров.

А на тот момент собранный буквально за год сиквел к успешной аркаде казался банально устаревшим, ведь в эпоху трехмерных ускорителей было бы глупо не воспользоваться «железным» преимуществом. Тем более что уже вышел Driver, который с некоторой натяжкой называли трехмерным конкурентом GTA. На самом деле Дэвид Джонс уже пытался перевести симулятор независимого гангстера в 3D уже предпринимались. Но, несмотря на дорогущее оборудование и опыт трехмерной разработки, в Данди не нашлось свободных специалистов, а вот команда из Эдинбурга – другое дело. После разработки экшна Space Station Silicon Valley для N64 (ее продюсировал как раз Сэм Хаузер) она в обстановке полной секретности получила указание создать прототип GTA в 3D. А в 2000-м, когда разработка развернулась во всю мощь, в столицу Шотландии переехал и головной офис в полном составе, сконцентрировав все силы DMA Design на одной рабочей площади.

Хорошо прокачавший интуицию Хаузер уже давно сообразил, что консольный гейминг перевесит компьютерный



Справа: Любопытно, что для связи с Клаудом использовался пейджер и уличные телефоны, а Томми Версетти за двадцать лет до того спокойно болтал по громоздкому мобильнику.

ОБРЫВКИ БУЛЬВАРНОГО ЧТИВА, ПОМЕЩЕННЫЕ В ПСЕВДОФАНТАСТИЧЕСКИЙ СЕТТИНГ, УВОДЯТ GRAND THEFT AUTO II В ОЧЕВИДНЫЙ ТУПИК.

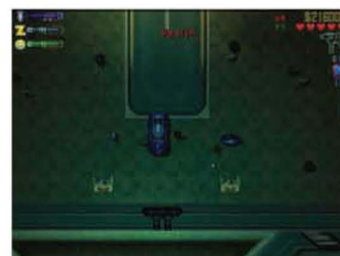
Хозяевам виднее

Вот как описывается концепция братьев Хаузер в ежегодном финансовом отчете Take Two Interactive за 2001-й год: «Наша дочерняя компания Rockstar Games активно налаживает отношения с участниками индустрии музыки и развлечений. Мы считаем, что общая аудитория различных медиа и программных продуктов, продвигаемых Rockstar Games, представляют собой отличное поле для совместных действий. Мы работаем с популярными исполнителями, чтобы создавать передовые игровые саундтреки, подписываем соглашения о лицензировании хорошо известных имен и схожестей и заключаем сделки о совместном брэндировании. Наша цель – увеличить степень принятия наших игр, повысить узнаваемость бренда и разработать большое количество новых франшиз».





Один из самых развеселых режимов игры – Rampage – остался эксклюзивным для двухмерных частей GTA.



Телефонные аппараты желтого цвета означают, что выдаваемое по ним задание будет средней сложности. Хотя на самом деле это все очень, очень субъективно.



Пятна крови, расчлененные трупы, битые автомобили и Uzi – добро пожаловать в Страну Больших Возможностей.

в ближайшее время, поэтому третью часть просто необходимо было делать с прицелом на новое на тот момент поколение приставок. Поскольку ни одна предыдущая наработка в дело не годилась, разработчикам пришлось лицензировать движок RenderWare, который в те годы как раз начал набирать силы как кроссплатформенный программный комплекс. Над версиями для PS2 и PC (Dreamcast отвалилась на раннем этапе по понятным причинам, а Xbox движком еще не поддерживался) шотландцы трудились параллельно, однако везунчики с «дуалшоками» получили игру на полгода раньше. С тех пор, кстати, так и повелось – все игры от Rockstar Games сначала выходили на консолях, а потом уже на персональных компьютерах.

На RenderWare напрыгнули все девять программистов объединенной студии, за полтора года выжавших из движка гораздо больше, чем задумывали его создатели (это были Criterion Games, авторы сериала Burnout). И если для PS2 приходилось отчаянно урезать, сжимать и экономить, то на PC все цепи были раскованы. На момент выхода GTA III (май 2002-го) попросту не существовало такой конфигурации компьютера, которая потянула бы приемлемые FPS на максимальных настройках. Особый восторг вызывали погодные эффекты с динамической сменой дня и ночи, комплексные модели персонажей (можно отстрелить любую конечность, и сразу кровища!) и система повреждений для каждого автомобиля, а также дальность прорисовки при высокой детализации, сравнимая, наверное, только с возможностями движка Gamebryo. В отсутствие мультиплеера, который пришлось забросить на полпути, вечную жизнь движку GTA III обеспечили ролики-реплеи и пользовательские модификации (среди которых вскоре появился и недостающий мультиплеер). А запас какой оказался! Максимальное разрешение достойно сегодняшнего дня – 1920x1080x32! Где вы в 2001-м видели широкоформатные мониторы с таким разрешением, а?

Увы, эксклюзивное великолепие слегка тускнело по вине непроработанного управления. Главный герой двигается как записной Буратино, не позволяя прерывать дергающуюся анимацию – не прыжки, слезы! – а поведение автомобиля при встрече с препятствием порой довольно сложно предсказать. Но главный барьер на пути к 10/10 – это необходимость управлять авиасредствами. Я помню, как люди чуть ли не платили единичным виртуозам мыши и клавиатуры, способными пройти миссию с Dodo, за соответствующие сохраненки (впрочем, они же потом просили сейв после гоночного уровня в первой Mafia). Но что вызывает особую тревогу и желание вызвать скорую психиатрическую всему «Рокстару», это то, что управление в PC-версиях и сегодня такое же отвратительное и тормозное. В The Ballad of Gay Tony я так и не прошел миссию с вертолетом, потому что приходится нажимать три клавиши там, где достаточно было бы одной, и одновременно возить мышью по коврику. И почему у всех прочих «песочниц» нет такой проблемы?

Это единственный серьезный минус GTA III, количеством плюсов же можно заменить кресты на приличном кладбище. Я склонен связывать эту тенденцию с тем, что Хаузер расставил на ключевые посты только тех, с кем он уже работал напрямую – будь то эдинбургское отделение DMA Design или знакомые специалисты из BMG – фактически избавившись от всех сторонников Дэвида Джонса. Помимо Гамильтона одним из первых ушел Гари Пенн, который впоследствии нахваливал третью часть, ведь он тоже хотел сделать игру именно такой – открытой, свободной, дышащей. Вместо него креативом занялся Дэн Хаузер, который давно мечтал выплавить криминальный эпик, способный встать в один ряд с творчеством Квентина Тарантино и Гая Ричи. Можно без преувеличения сказать, что Дэн создал целый мир GTA III: он сочинил подробный сценарий со всеми персонажами, придумал половину миссий, коих всего было штук 70, и написал почти все диалоги к ним. Дэн же руководил озвучением пешеходов (для которых также написал сценки и реплики) и персонажей – спасибо бюджету, удалось заманить таких звезд, как Кайл МакЛаклен и Майкл Мэдсен. Вместе с Лазло Джонсом он придумал абсолютно новые радиостанции, сохранив лишь самую долгоиграющую Head Radio, а также написал монологи для всех диджеев и рекламные ролики. Но этого ему было мало. Уже после выхода игры он в течение полугода публиковал новые выпуски виртуальной газеты Liberty Tree на специальном сайте (правда, материалы для нее писали другие сотрудники Rockstar Games).

В раздувающуюся топку креатива подкинул угля отдел игрового дизайна: ребята придумывали самые оригинальные, самые сумасшедшие, самые невероятные задания для игроков. Генеральная идея, получившая полноценный сюжет, претерпела изменения – теперь не требовалось биться за каждый доллар для прохождения игры, достаточно было просто выполнять сюжетные миссии в любой удобной последовательности. Либерти-сити, состоящий из трех крупных районов в этой версии, стал полностью открытым, хотя, как и прежде, доступ в новую зону происходил не сразу. В связи с открытостью мира



Справа: Радуйся, дурень! Когда откроют проезд, тебе придется мотаться по территории, раза в три большей, чем сейчас!



Справа: В GTA III можно включить камеру «а-ля первая часть». Одного-двух раз будет достаточно, чтобы распрощаться с этим режимом навсегда.



Слева: Дождь в GTA III производил неизгладимое впечатление, особенно на обладателей слабых видеокарт.



Вверху: Сам себя не покажешь – никто не покажет.



Слева: Мечта любого стритрейсера в GTA III – модный Инфернус.

появился и полноценный механизм сохранения прогресса – у Клода (имя героя нигде не называется, но фигурирует в коде игры; оно также мелькает в GTA II: The Movie) в каждом районе есть собственная квартирка и вместительный гараж, где можно «сохранить» полюбившуюся машину. Количество жизней теперь не ограничено – в случае гибели персонаж просто оказывается возле больницы без оружия и с проваленным заданием, если оно было в самом разгаре.

Геймдизайнеры также развили идею побочного заработка денег, дав возможность выполнять особые задания при захвате кареты скорой помощи, такси или полицейской машины. Можно принимать участие во внесюжетных гонках и совершать головокружительные прыжки с расставленных по городу трамплинов, получая за это деньги. Можно собирать пакеты, спрятанные в хитроумных местах по аналогии с плашками из GTA 2. Оружие, бонусы – все это не только бережно перекочевало из сиквела, но и расширилось по всем направлениям. Появился даже оружейный магазин Ammu-Nation, где после задания можно пополнить боезапас – и, главное, не забыть купить бронежилет!

Игрок наконец-то стал свободен в своих действиях. Карта стартовой локации четко отпечатывалась в сознании уже к первой трети прохождения, потому что для отдельных заданий приходилось запоминать расположение бонусов. Серьезный шок – обнаружить, что, если остановиться возле девицы и посигналить ей, она садится к тебе в машину! Но самый серьезный шок – это получить от нее дополнительное здоровье сверх положенного, всего лишь откатившись в переулок. Одно из возможных продолжений этой сцены – убийство проститутки и изъятие «гонорара» с трупа – непрофильной прессе пришлось не по душе, но в GTA, как известно, мочить можно всех и каждого. И что особенно приятно – делать это под музыку.

На этот раз Коннером со товарищи было написано всего 15 композиций, а еще порядка 40 треков лицензированы у правообладателей. Радиостанции стали еще более четко разделяться по жанру: появились растафарайское K-JAH, эфир классической музыки на Double Clef FM и ехидное шоу Лазло Джонса на Chatterbox FM. По выполнении определенных миссий по любому радио можно было услышать свежие новости – например, о том, что наконец-то восстановили мост между островами. А тем, кому не хватало четырех часов музыки и болтовни, предлагалось закинуть свои собственные mp3-файлы в особую папку и нажать F9.

При всех этих чудесах стоит ли удивляться тому прорыву (в том числе и финансовому), который серия показала по сравнению с предыдущей частью? Сэм Хаузер использовал все свои способности и связи, чтобы поместить свое детище во главе новой игровой революции, и что самое удивительное – у него это получилось. Команда из восьмидесяти разработчиков сработала так четко, что средняя оценка из 66 обзоров составила 95.29% на Gamerankings (в общем зачете: 3-е место на PS2, 13-е на PC). В то же время ставшая каноном жестокость и романтизация бандитизма в какой-то степени послужила катализатором ненависти в обществе, за три месяца до релиза GTA III пережившего 9/11. Хаузеру даже пришлось попросить боссов перенести дату выхода в связи с этими событиями – он почувствовал необходимость убедиться, что в игре нет ничего, что могло бы омрачить игроков. Так, бело-голубые автомобили, срисованные с патрульных машин нью-йоркской полиции, были перекрашены в провинциальную черно-белую гамму. Полностью убрали бездомного анархиста Даркела, скрыли миссии на самолетах и вертолетах, отменили пенсионеров и детей на улицах. Впрочем, эти меры не помогли: жестокий бандитский экшн был запрещён к распространению в Австралии и Германии, творящиеся в нём непотребства послужили толчком к взлету и падению адвоката Джека Томпсона, а Хилари Клинтон вспоминает игру до сих пор. С другой стороны, ничего нового в этом нет, это всего лишь вопрос масштаба, ведь претензии к цинизму GTA возникали и раньше. На эту тему в шоу Лазло Джонса даже есть такой момент: участница представляется матерью школьника и говорит, что ей сегодня звонил учитель труда и жаловался, что ее сын смастерил банановую пушку, а потом швырялся бананами в витрину фаст-фуда напротив. «Это все из-за видеоигр! Лазло, поймите, у жизни нет кнопки сброса!». «Верно, – отвечает ей Джонс, – зато она есть у этого шоу». Слышны короткие гудки и возглас Лазло: «Обожаю эту кнопку!»

Адекватные критики нередко сравнивают Grand Theft Auto III с зачинателями различных жанров – например, с Dune 2 или Doom. Жанр sandbox был не нов сам по себе (любая RPG, начиная с Elite, переплюнет эту игру по масштабу),



Справа: Дерущиеся шлюхи – зрелище редкое, но не необычное для Вайс Сити. Хорошее начало игры!



Справа: Дома приобретаются для более удобно расположенных сейвов, а всякие там лодочные станции – для постоянно извлекаемой прибыли. Vice City: почувствуй себя олигархом!



Справа: Катсцены в брифингах на этот раз написаны и срежиссированы непосредственно Дэном Хаузером. Получилось заметно лучше, чем в прошлый раз!



Справа: Главное – не открыть огонь раньше времени... самым опасным в Grand Theft Auto было провалить миссию – ведь тогда приходилось заново ехать к контакту, брать задание, ехать на место задания, иногда еще смотреть непроматываемые ролики...



Справа: Карта местности стала огромным подспорьем – то есть, конечно, все равно рано или поздно в памяти откладывались часто посещаемые развязки и переулки, но карта с подсказками здорово облегчала жизнь.


Справа: Геймдизайнеры всегда стараются внести в очередную GTA какую-нибудь изюминку из других жанров. Вот, например, неплохой, но короткий тир а-ля Virtua Cop или Time Crisis.



Справа: Тони Киприани превосходно озвучен Майклом Мэдсеном. Спасибо компании «1С» за то, что оставила оригинальное озвучение в этом издании!



Слева: Город с норовом – примерно так можно перевести название Vice City. Чувствуется на каждом углу.

Внизу: Yeah, baby!



но такой свободы при увлекательном нарративе на тот момент просто не существовало. Сам Хаузер называл ее «первым интерактивным гангстерским фильмом» и даже помесью Zelda и Goodfellas. Ему и его товарищам, двадцать лет потреблявшим американскую культуру на родине европейского геймдева, безусловно, виднее.

Как это бывает в таких случаях, подражатели всех мастей и цветов вскоре поперли как школьники на первое сентября – оказалось, что технологии наконец-то доросли до большого открытого населенного мира в трех измерениях. Волны разнокалиберных поделок погребали под собой игровой рынок, оставляя после себя лишь отдельные яркие хиты. Но, в отличие от прочих отцов жанра, Сэм Хаузер смог не только создать номинацию, но и одерживать в ней регулярные победы, не позволяя никому одержать конвейерный верх над GTA.

Этому способствовали не только прибыли от продажи (они ведь не сразу посыпались на счет Rockstar Games), но и прочая деятельность компании. Так, например, братья Хаузеры принимали непосредственное участие в разработке гоночных экшнов Midnight Club: Street Racing (2000) и Smuggler's Run (2000), для которых Дэн писал диалоги, а Сэм, как всегда, сурово хмурил брови и требовал строго соблюдать дедлайны, ведь обе игры планировались как лонч-тайтлы для PlayStation 2. Как показала история, им это вполне удалось – недаром все-таки Angel Studios прославилась как автор гоночной дилогии Midtown Madness. Также под мудрым руководством Сэма Хаузера были подготовлены PS2-порты Oni (2001) и Max Payne (2001). Дэну тоже перепал кусочек продюсирования: он тщательно наблюдал и направлял процесс разработки Smuggler's Run 2: Hostile Territory (2001), и его первый блин вовсе даже не оказался комом – 77 баллов на Metacritic.

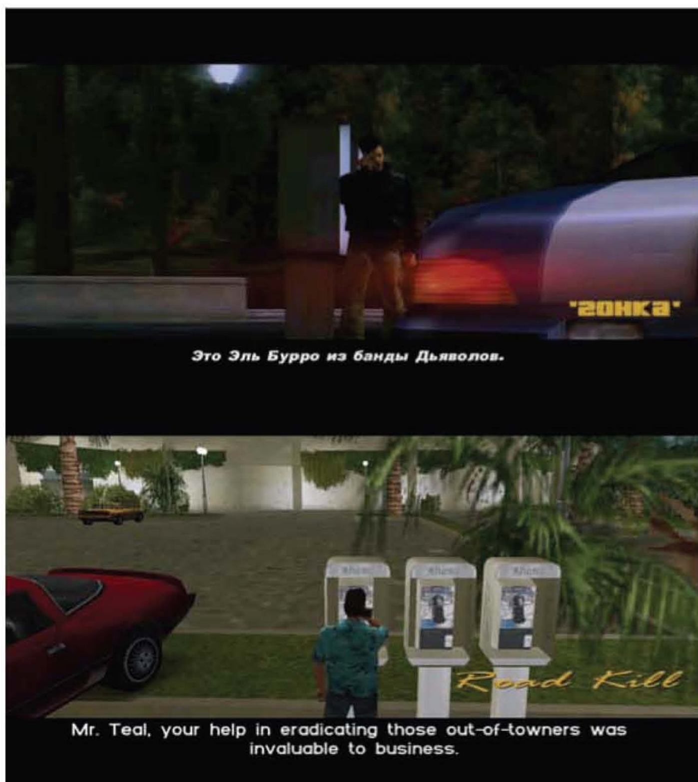
Благодаря всей этой деятельности, Хаузер смог не только оплатить дальнейшую разработку серии, но и прицениться к студиям, которые могли бы войти в его империю. Для начала он «попросил» у своих боссов Tarantula Studios. Эта небольшая компания из Линкольншира, разрабатывавшая игры для Gameboy Color, с самого начала работала исключительно через Хаузера. Сэм лично продюсировал все проекты студии, среди которых были не только забавные аркады про Остина Пауэрса, официальные гонки «Формула 1» и экшн с персонажами «Маппет-шоу», но и первые две Grand Theft Auto (все это добро выходило на Gameboy Color под лейблом Rockstar Games). В свободное время линкольнский офис занимался тестированием европейских релизов Take-Two Interactive. От переименования студия не теряла ровным счетом ничего, зато Хаузеру было приятно иметь в своем активе такое красивое название, как Rockstar Lincoln.

А вот Rockstar Toronto (с 2002-го – Rockstar Canada), наоборот, изначально была приобретением Take Two Interactive – американцы купили кусочек своих северных соседей еще в 1997-м, когда они назывались Alternative Reality Technologies (до того под именем Imagexcel они создали гениальнейший гоночный экшн Quarantine). Хаузер привлек канадцев к работе сразу после своего переезда в Нью-Йорк – они помогали разрабатывать дополнение к первой GTA и немного поспособствовали выходу в свет GTA второй. Впоследствии именно они пор-

САМ ХАУЗЕР НАЗЫВАЛ GRAND THEFT AUTO III «ПЕРВЫМ ИНТЕРАКТИВНЫМ ГАНГСТЕРСКИМ ФИЛЬМОМ» И ДАЖЕ ПОМЕСЬЮ ZELDA И GOODFELLAS.


Ну, кто посмеет отрицать, что слева изображен Дэнни Трехо?


Почему-то вспомнилась пятая «Полицейская академия» – очень уж сценка похожа.



Телефонные автоматы ушли в тень, теперь они служат исключительно для выдачи второстепенных заданий. В GTA III это стритрейсинг, а в Vice City – заказные убийства.

ПОЧТИ ВСЕ ПЕРСОНАЖИ И ДИАЛОГИ БЫЛИ НАПИСАНЫ ПОД КОНКРЕТНЫХ АКТЕРОВ С ОПРЕДЕЛЕННЫМИ АМПЛУА. КАСТИНГ УДАЛСЯ НА ВСЕ СТО ПРОЦЕНТОВ.

тировали на PlayStation 2 вышеупомянутые Oni и Max Payne.

Поскольку на фоне этих вливаний и слияний название ведущей студии DMA Design выпячивалось, словно бунтари шотландского нагорья из общего ряда колоний Священной Империи, ее тоже переименовали – в простое и незатейливое Rockstar North. К счастью, смена вывески нисколько не повлияла на ход разработки следующей игры серии, Grand Theft Auto: Vice City (2002).

Эта игра вышла менее чем через год после GTA III и была скорее похожа на самостоятельное дополнение к ней, нежели на отдельный продукт. По крайней мере, такое ощущение вызывал все тот же движок, слегка оптимизированный и подтянутый, но слишком хорошо узнаваемый. Геймплейных инноваций, однако, было предостаточно: герой научился бегать на короткие дистанции и приседать для более точной стрельбы. В Vice City появились мотоциклы и вертолеты, которыми можно было управлять, а недвижимость для сохранения игрового прогресса теперь приходилось покупать самому. Еще позволялось приобретать различные предприятия, периодически приносящие прибыль. Количество миссий увеличилось раза в полтора, хотя в целом они стали попроще. Побочные занятия вроде ловли преступников и тушения пожаров отныне давали ощутимые бонусы – например, бесконечный бег или увеличенное здоровье. Территория Вайс-сити показалась мне более компактной, чем Либерти-сити, а еще наконец-то стала доступна полная карта города! Но самое главное – именно в GTA: Vice City появились выпуклые персонажи, внятные диалоги и грамотно срежиссированные ролики на движке.

Дэн Хаузер и Джеймс Уорролл, неоднократно левельнувшиеся в процессе работы над GTA III, в условиях цейтнота разошлись не на шутку. Лично я считаю, что Vice City – самый успешный их проект в плане криминального повествования, хорошо начатого и правильно законченного. И если предыдущий сценарий Дэн строил по заимствованным сценарным ходам (тут Point Blank, там The Godfather, здесь Goodfellas и так далее), то в этот раз история была написана хоть и под влиянием извне, но все-таки с нуля. Даже напрашивающееся сравнение с фильмом Scarface уйдет несолоно хлебавши, держа в ручках лишь сходство костюмов, особняк Диеза и отдельные композиции тех лет (тем более что их куда больше в GTA III – тамошняя радиостанция Flashback FM целиком состоит из саундтрека к Scarface). Все-таки одно дело нелегальный иммигрант, потерявший голову от власти и денег, и другое – опытный преступник, знающий цену дружбе и предательству. Именно криминальное взросление последнего, его меняющееся отношение к «бизнес-партнерам» и оказалось самой интересной частью игры, а вовсе не финальная перестрелка с участием большой пушки.

Почти все персонажи и диалоги были написаны под конкретных актеров с определенными амплуа. Томми Версетти и впрямь напоминает персонажа Рэя Лиотты из фильма Phoenix, Лэнс Вэнс четко срисован с Филипа Майкла Томаса (играл чернокожего напарника в Miami Vice), а суетливый адвокат Кен Розенберг, озвученный Уильямом Фихтнером, удивил некоторой схожестью с агентом Махони из «Побега». Техасский торговец недвижимостью Эйвери Кэррингтон очень точно воспроизводит Берта Рейнольдса, а при взгляде на усатого кубинца сразу приходит на ум слегка растолстевший Дэнни Трехо. Даже порноактрису Кэнди Сакс озвучила, собственно, порноактриса Дженна Джеймсон. Короче, кастинг удался на все сто процентов.

Однако традиционное радио с танцами пошло совсем в другую сторону. Коннер и Росс написали всего по одной новой композиции, а на первый план вышли 120 лицензированных треков и ток-шоу (им теперь посвящены целых две радиостанции). Как и в предыдущих сериях, станции играют тематическую музыку – на VROCK сплошняком тяжелый металл, Wave 103 крутит синтипоп, Flash FM отличается поп-роком, далее без остановки. Рекламных роликов стало заметно больше, хотя далеко не все они такие же смешные, как в GTA III. Впрочем, промоушен видеоигры, которая «как аркада, только у вас дома» с играми, где «зеленые точки преследуют красный квадрат» – это лучшая пародия всех времен и народов. Мне кажется, что именно ее не хватило Sega за пару лет до выхода Vice City.

Впрочем, пустое. Лучше всего суть игры можно описать таким своеобразным предсказанием. Перед самым релизом аналитик Майкл Гартенберг заявил: «Им нельзя проделывать один и тот же трюк дважды. Они должны двигать жанр вперед». И он оказался чертовски прав – братья Хаузеры мощным пинком продвинули созданный ими жанр на такое же расстояние, как и за год до того.

На этом, как всегда неожиданно, я вынужден прервать свое повествование. Читайте продолжение в следующем номере! **СИ**



Вознаграждение за прохождение первой, по сути, вступительной миссии. Вот это инфляция!

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ



Артём Шорохов

PC
PS3
XBOX 360

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360, Windows
Жанр:
action.platform.3D
Зарубежный издатель:
Electronic Arts (EA Partners)
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Spicy Horse
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Мультиплеер:
нет
Страна происхождения:
Китай (Шанхай)

Уже в продаже



Alice: Madness Returns

Давным-давно рассказанная Кэрроллом сказка заканчивалась на том, как старшая из сестёр Лидделл в полудрёме представляла себе все те невероятные приключения Алисы под землёй, каковых она и не видела вовсе, однако была столь впечатлена рассказом, что не хотела размыкать глаз. Бог знает, какими представились ей и Болванщик, и красноглазый Белый Кролик с часами в жилетном кармане, и Синяя Гусеница, и Герцогиня, и Черепаха Квази, и особенно Чеширский кот – быть может, в её сне они оказались совсем не теми, кем их выдумали? И быть может, именно так, изо сна в сон, кочевали причудливые герои, то и дело меняясь до неузнаваемости, пока не попали в ещё одну Страну Чудес – в эксцентричный сон Американа МакГи, тоже в каком-то смысле математика, сказочника и друга детей.

Старая погремушка

Бытует мнение, будто бы на ПК «Алиса» выглядит гораздо лучше. Отчасти это верно – на хорошей машине чуть выше разрешение и чуть быстрее подгружаются текстуры. Топорная геометрия и недостатки анимации, впрочем, всё так же портят впечатление. И тут уж бессильна даже поддержка PhysX, способная лишь запрудить экран дополнительными трещинами, шлейфами да осколками. Хотя с нею всё равно лучше, чем без неё.





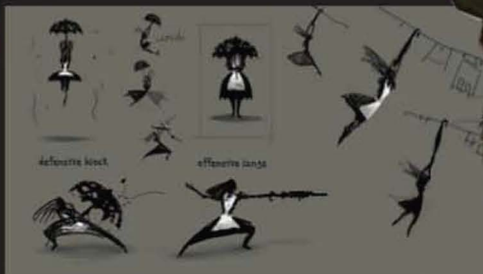




Однако сразу же лучше вспомнить, что в его интерпретации Алиса уже отнюдь не дитя с безоблачным челом, а её Страна Чудес больше не детский сон, но воображаемая реальность, куда бежит искалеченное сознание впавшей в кататонию девочки, не сумевшей справиться с гибелью семьи при пожаре 11 ноября 1863 года. О том путешествии рассудка в исковерканный пережитым мир рассказала игра American McGee's Alice. Тогда всё как будто кончилось хорошо, сознание Алисы вернулось к реальности, и девочка, коротая год за годом, зажила серой сиротской жизнью под наблюдением психиатра. О дальнейшей её судьбе и новом путешествии в глубины подсознания, где, оказывается, сохранились подавленные воспоминания о том, что же действительно случилось в злополучную ночь, и рассказывает сиквел. Его мы ждали столько же, сколько и сама Алиса, – десять лет и шесть месяцев. Не очень-то верили, но всё-таки ждали.

Поросёнок и перец

Отчитывать «Алису» при желании можно долго, со вкусом и совершенно по делу – главным образом из-за недостаточной «доработки напильником» и застрявших



Вверху: На этом рабочем наброске хорошо видно, сколь многих когда-то запланированных элементов с одним только зонтиком мы в конце концов недосчитались.

Город потерянных идей

Эстетика виртуального Лондона прямо-таки с мясом позаимствована из «Города потерянных детей» (в памяти всплывает и сам фильм, и видеоигра по его мотивам), из-за чего первые несколько минут Madness Returns воспринимается чуть ли не квестом. Но постепенно всё становится на места. И открывается, например, что геймплея в Лондоне как такового и нет: всё, что от Алисы требуется, – это пройти сотню-другую шагов от ролика до ролика, с испугом, отрешённостью или отвращением (со спины не очень видно) озираясь на пресерый и премерзкий «реальный мир». Здесь же, в Лондоне, особенно хорошо видны торчащие отовсюду заусенцы когда-то задуманных, но затем с корнем выкорчеванных идей. Причём выкорчёвывали их с таким остервенением, что лондонские эти интермедии нынче выглядят не более интерактивными, чем даже сами заставки, меж которых они расположены. Лишь ближе к финалу игра, будто бы силясь проснуться, несколько раз вздрагивает, но так и не успевает вырваться из объятий Морфея, предпочитая грезить о сиквеле.



Из игры нетрудно надёргать красивых кадров и даже приятных воспоминаний, но назвать её «красивой» и не покривить при этом душой – задачка посложнее. А если и получится – то за арт и дизайн, никак не за графику.

ОНА, КОНЕЧНО, ГОРЯЧА, НЕ СПОРЬ СО МНОЙ НАПРАСНО. ДА, ВИДИШЬ ЛИ, РУБИТЬ СПЛЕЧА НЕ ТАК УЖ БЕЗОПАСНО.

глубоко в прошлом подходов к геймплею и особенно ко всей технической части игры. Причём сюда же, к технологии, стоит отнести даже режиссуру катсцен. Будто бы сделанные в слабеньком пользовательском редакторе, скриптовые ролики практически не задействуют камеру, пренебрегают сложной анимацией и преступно редко снисходят до банальной смены планов – в этом отношении за одиннадцать лет в Стране Чудес МакГи немногое изменилось. Сам же сюжет… как будто бы есть, но в то же время отсутствует. Немногочисленные диалоги кичливы, претенциозны, но пусты и мало что дают истории, которая всё никак не складывается по дряхлой, давно отжившей своё схеме «локация порождает диалог, конец уровня включает заставку». Притом что игровой ритм новой «Алисы» в целом неплох (ещё не была бы она такой затянутой), ощущения, будто вместе с игрой ты проживаешь ещё и какую-то историю, нет и в помине. Madness Returns не назовёшь даже «игрой с заставками» – это просто игра. Подобно спрайтовым платформерам детства, она изолирует предельно абстрактные уровни с парящими в воздухе платформами, терпеливо ожидающими своего выхода врагами и планировкой-из-конструктора без намёка на достоверность от подразумевающегося «общего» пространства Страны Чудес, от сюжетного контекста – от чего бы то ни было. Строго говоря, МакГи снова предлагает набор карт для прохождения, разноцветными нитками сшитый в формальное подобие произведения, где связующим звеном становится закадровый пересказ событий, снабжённый стильным мельтешением картинок от студии-подрядчика. Сегодня так не делают. Это эклектично, архаично, нелепо, дико – горстями швырять неприятные слова можно до бесконечности.

Внизу: Медаль «За арт-дизайн» не отменяет того факта, что иллюстрации, нарисованные в помощь дизайнерам, – смелее, удачнее и ярче, чем, собственно, финальный продукт. Быть может, только на мой вкус?



В то же время рецензент лояльный найдёт немало оправданий. Что с того, что так не принято? Зато «Алиса» за версту виднеется на фоне «приличных» сверстниц, чем, несомненно, привлекает соскучившихся по «просто играм» ценителей исчезающего вида платформеров трёхмерных обыкновенных. Тех самых, с Nintendo 64 родом; им самим, помните, всё на свете ещё было в диковину, и мы то и дело бухались в пропасть, не успевая вручную подкрутить камеру во время затяжного тройного прыжка с подвыподвертом, а научившись – смотрели на приятелей свысока: видал, как я могу? И пусть наивная «Алиса» и сам Американ МакГи старательно делают вид, что за фасадом «атмосферы» и впрямь сокрыто нечто большее – «как будто сценарий», «как будто история», «как будто драма», – старая гвардия не посмеётся над этим,

Внизу: Нажмёшь кнопку, чтобы уменьшиться, а на стенах – не только подсказки, но и различные тематические рисунки: черепа с костями, предостережения, просто каляки-маляки. Но главное – становятся видны сокрытые от глаз потайные мостки и платформы.



Дама бубён варила бульон

Многие – автор этих строк в их числе – от Madness Returns ждали какого-то сюжета. Что ж, «какой-то» здесь и впрямь имеется – ворох притянутых за уши заставок с последующим клифхэнгером в духе «А вот как всё было на самом деле». Пускай. Притягивание за уши Стране Чудес не внове – Кэрролл и сам не особенно заботился логическим скреплением эпизодов и лёгкой рукой вписывал в однажды рассказанную сказку целые куски (знаменитого Чеширского кота, например, в оригинальной истории попросту не было, а эпизод со Старичком Шмелём, напротив, был выдворен из Зазеркалья). В классической экранизации Уолта Диснея, на которого не обременённый скромностью Американ МакГи в своих речах так жаждет походить (общего, увы, совсем не много), от канонического текста и вовсе остались рожки да ножки, не говоря уж о бёртоновском «сиквеле».

Но ведь все эти вольности ничуть не плохи, скорее уж хороши! Так что же не так с нынешней «Алисой» авторства человека, напомню, не чуждого киносценарному ремеслу? Перво-наперво подвела сама структура путешествия, столь напоминающая знаменитый бег по кругу на берегу наплаканного моря. По-видимому, понадеявшись на проверенную десятилетиями диснеевскую схему (а ведь то был мюзикл, никак не видеоигра!), МакГи гоняет героиню по всей Стране Чудес от одного «условно-знакомого» персонажа к другому, нимало не заботясь её мотивацией. (В сказке, вспомним, семилетняя девочка просто гуляла по своему сну, постоянно отвлекаясь на всё новые диковины, не обременённая твёрдой целью «найти и обезвредить»). «Наверное, гусеница что-нибудь знает», – бросает ей косточку очередной NPC, и вот уже в который раз двадцатичетырёхлетняя Алиса трудолюбиво карабкается по трёхчасовому уровню, чтобы опять прийти в никуда. Нимало не смущаясь по дороге решать шахматные задачки, составлять пазлы-пятнашки, гоняться за устрицами для Моржа и Плотника (как будто она не знает, чем это закончится!) и играть на музыкальных инструментах в подобие Guitar Hero – в общем, делать всё, что попросит любой встречный-поперечный. «Прости, Алиса, но твои воспоминания в другом замке, – говорит ей между строк Гусеница. – Поищи, пожалуй, Красную королеву». Р-р-раз – и включается новая тематическая зона. При этом само происходящее на (трёхчасовых) уровнях едва ли имеет отношение к сюжету – скорее можно говорить о поддержании стилистики. Что ж, и то хлеб. Однако очень хотелось, чтоб с маслом.

Но особенно лично расстроила сама Алиса – всё такая же эмоционально непричастная, бездушная – истинная кукла в руках игрока. В то, что ей интересна судьба Страны Чудес или хотя бы собственная жизнь, ни на секундочку не веришь. И оттого – не веришь и в её поступки. Виноват, впрочем, снова сценарий Р.Дж.Берга – он буквально не даёт героине слова, бубнит о ней в третьем лице и лишь в финале выталкивает неподготовленную к монологам 3D-модель на сцену. В результате «идеальная версия себя настоящей» Алиса ни к чему не выказывает интереса, эмоции, порыва. Будто бы знает, что она персонаж видеоигры. И ей на это наплевать.



а напротив – подыграет, поддакнет, согласно кивнёт. Сюжетных блокбастеров мы уже навидались, успели даже от них подустать. А вот одна только голая атмосфера, причудливость ради причудливости, в конце концов, само настроение вывернутой наизнанку сказки с детективным нутром – это даже как-то по-своему свежо. И это, безусловно, та самая причина, по которой мы столько лет втайне ждали сиквел безобразной, в общем-то, игры, привёзшей Electronic Arts тележку денег.

Тут, пожалуй, пока ты, дорогой читатель, ещё только пытаешься отыскать подходящие слова в защиту столько лет лелеемой детской любви, самое время сказать главное: геймплеем сиквел не обижен. О выросшей в том ещё дурдоме девочке можно (и, я считаю, нужно) наговорить немало гадостей, но лишь сама игра – та самая, архаичная, с полудохлой, страдающей судорогами камерой – действительно не нуждается в оправданиях. Быть может, нехитрый коктейль из прыжков по платформам, расстрела всего и вся из перечницы и нечастого размахивания ножом да лошадкой на палочке – не лучший на свете, однако он, вне всяких сомнений, заслуживает права красоваться в меню. И уж совершенно точно (даже если вы вспоминаете тёплым словом оригинал 2000 года не из одной только ностальгии), он лучше, пикантнее и интереснее на вкус всех предыдущих творений своего создателя.

Вообще, говоря откровенно, Madness Returns могла бы стать не просто хорошей – по-настоящему культовой старпёрской игрой. Если б только её сократили раз в шесть (а лучше – разнообразили как следует), вылизали технически и довели до ума все придуманные, но не выжатые досуха идеи. Примеры? Их сколько угодно. Белый кролик замедленного действия почти бесполезен в бою, и в головоломках на протяжении множества часов используется всегда одним и тем же способом. Баланс оружия лишь намечен, но до ума не доведён. Способность Алисы уменьшаться – без шуток, чудесная находка, однако не вырабатывает и десятой доли своего потенциала. Пригодный раз в полтора часа зонтик (в Стране Чудес вообще не много врагов, при встрече с которыми стоит вспоминать о чём-либо, кроме пулемёта-перечницы, автоприцела и стрейфа по кругу). Однотипные и ничуть не любопытные своим содержимым секреты. И, конечно, слишком, слишком уж часто (и не только по меркам дня сегодняшнего!) повторяющиеся геймплейные заготовки. Вот лишь малая толика самой очевидной критики. И мантра «Зато сравнить всё равно не с чем» – не самое достойное оправдание. Глядя на бедную анимацию, на плохо сшитые, то и дело теряющие чёткость (а то и вовсе её не имевшие) текстуры, на то, как руки и оружие героини раз за



Слева: Игре отчаянно недостаёт боссов. Здесь хватает растиражированных «больших врагов», но ни один из них не может заменить старого доброго босса, с которым было бы интересно биться один на один – пробуя стратегии, подбирая ключики...
Палач и Кукольник, увы, не в счёт. Гигантская рыбина на скриншоте слева – просто декорация.

Хливкие шорьки

Alice: Madness Returns по понятным причинам не требует от покупателей знакомства с оригиналом. Более того – сам оригинал положен бонусом всякому первому владельцу сиквела (каждый последующий уже должен будет оплатить загрузку). Вдобавок в рамках рекламной кампании для пользователей продукции Apple был выпущен специальный апп Alice: Madness Returns Interactive Story, этакий электронный пересказ предыстории с нехитрыми игровыми элементами. Интересен он прежде всего текстом (для фанатов здесь есть несколько новых фактов), артом и чудесной возможностью самолично улыбнуться Чеширскому Коту.







НИКОГДА НЕ ДУМАЙ, ЧТО ТЫ ИНАЯ, ЧЕМ МОГЛА БЫ БЫТЬ ИНАЧЕ, ЧЕМ БУДУЧИ ИНОЙ В ТЕХ СЛУЧАЯХ, КОГДА ИНАЧЕ НЕЛЬЗЯ НЕ БЫТЬ.



разом проваливаются в платье, а ноги в неровности ландшафта, раз за разом видя пустую изнанку пропастей и прочую «закулису», с тоской в сердце понимаешь: римейк этой игре нужен сегодня же. Иначе её забудут уже через месяц, несмотря на все достоинства. И ведь дело не только во внешней топорности – всё здесь буквально кричит о спасении. Тяжело отделаться от ощущения (да и нужно ли?), будто игру кроили в базовом конструкторе UE, ничуть не адаптировав инструментарий движка под конкретные нужды дизайнеров. Это, в общем, не мешает играть, но, безусловно, многим помешает получать удовольствие – то, ради чего игра задумывалась и чего, честно говоря, заслуживает.

Угости нас пирогом, чудище

Насобирать претензий можно даже к дизайну, хоть в целом он и выступает в роли одного из главных достоинств игры. Польстившись на яркие афиши и купив билет в Страну Чудес, никак не ожидаешь на несколько часов угодить в масляно-коричневое царство шахт и камней – игра буквально испытывает тебя, заставляет смириться со всем плохим в себе разом. И лишь потом постепенно – очень медленно – раскрывается перед тем, кто смирился, сумел отринуть уютные догмы и принял здешние правила (то есть сделал ровно то, от чего отказалась кэрролловская Алиса). И пока привыкали геймеры, привыкали и сами авторы – хоть друг к другу, хоть к тому же конструктору. Как иначе объяснить тот факт, что бóльшая (но не большая!) часть претензий медленно, но верно сходит с «Алисы», высвобождая её, будто высохший кокон бабочку. Конечно, по-настоящему классной она так и не станет, но можете быть уверены, что два последних уровня заметно ярче, интереснее, насыщеннее и, конечно же, сложнее двух предыдущих, не говоря уж о самом первом. Что и сказать, вторая половина игры даже технически, даже дизайнерски, даже сюжетно куда более впечатляюща. Но это, увы, не волшебный рубильник и не чудесное зелье, способные разом превратить левое в правое, а горькое в сдобное. И в этом смысле первые два, три, четыре, даже пять часов Madness Returns – то ещё испытание для тех, кто к нему не готов.

Если бы МакГи достало смелости по примеру Арнта Йенсона, создателя LIMBO, удалить из своей игры все провисающие участки, сбросить ненужный балласт и вымести, в конце концов, многочасовой мусор, «Алиса» уменьшилась бы до крохотного «блокбастера», не уступающего в насыщенности иной AAA-игре – всё же занятных и неожиданных моментов и мизансцен в ней хватает. Более того – они не успевают даже особенно надоесть, несмотря на расхожий рецепт «Один раз удиви, трижды повтори». Но в столь огромной кастрюле, до краёв полной самой обычной водой, они тонут, растворяются без следа, не в состоянии напитать вкусом несоразмерно большие уровни, и те успевают приесться задолго до окончания.

И всё же играть в «Алису» будут – я и сам с некоторой даже жадностью вкушал этот кактус, хоть и кололся им ежеминутно. А куда денешься, если всякая альтернатива поголовно вымерзла в горниле жанровых адаптаций индустрии последних лет? Смешно сказать: найти сегодня хороший двухмерный платформер куда как проще, чем трёхмерный. Так что история повзрослевшей Алисы Лидделл – как раз тот самый школьный случай, когда «четыре ставим, три в уме».

ОЦЕНКА 7.5

Внизу: Всей этой красоты в игре не разглядеть: картинка просто теряет краски и склоняется к белой гамме. Вдобавок один из ачивментов не хочет, чтоб вы попусту закатывали Истерику.



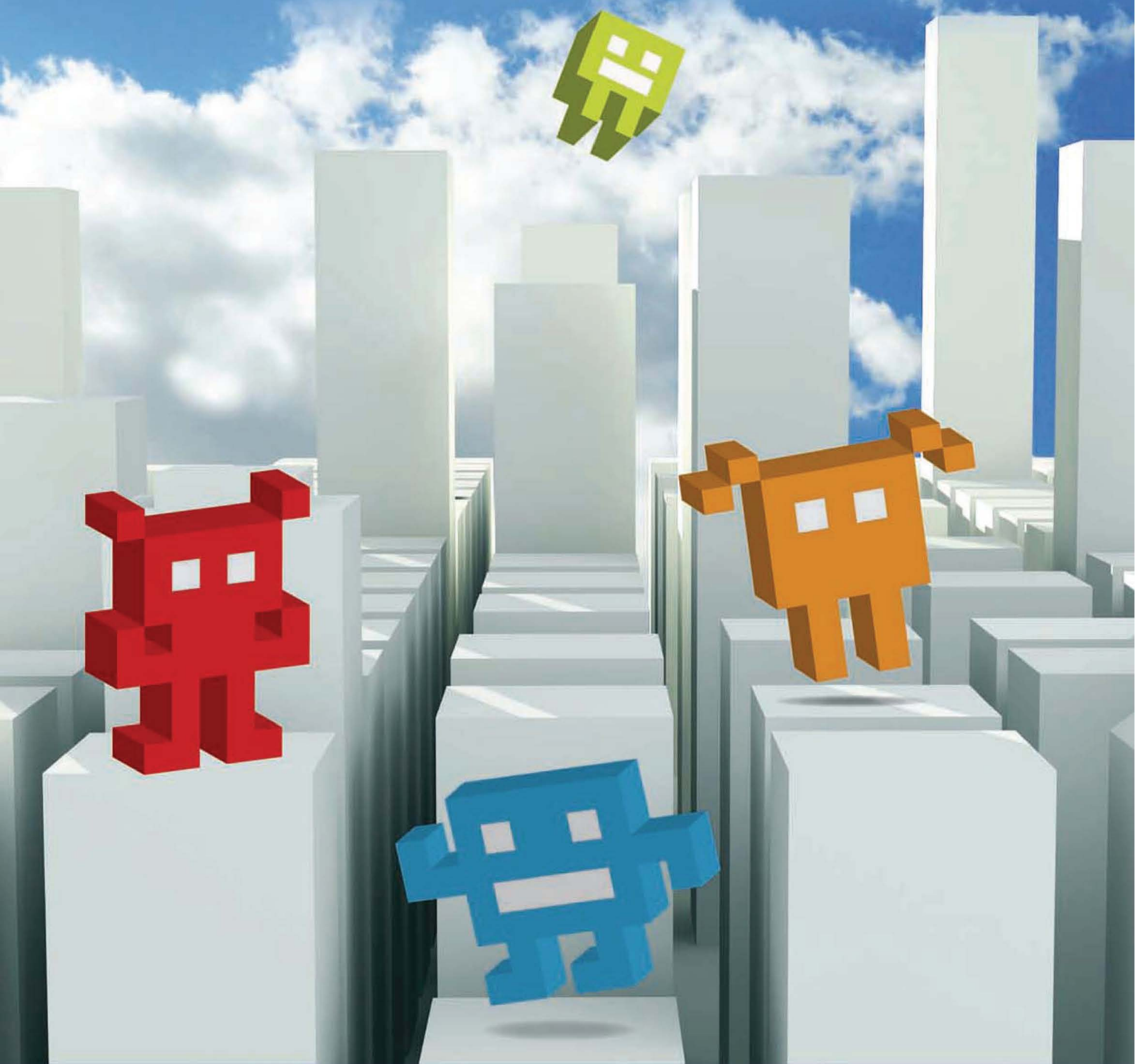






Слева: Концепт-арты – по-прежнему лучший способ подлавливать авторов. В игре этой знаменитой диснеевской сцены и в помине нет!





PC
PS3
XBOX 360

F.3.A.R.

После прохождения Fear 2 впечатлениями делиться не хотелось. Где-то после второго часа игры становилось понятно, что сериал сдулся: все выглядело наигранно и предсказуемо, а сюжет, заранее размазанный на несколько выпусков, попросту оставлял равнодушным. К счастью, издатель вовремя понял, что дело пахнет керосином, и принятые меры позволили избежать повторения ошибок в третьем выпуске. Правда, содержание теперь совсем не соответствует названию.



Евгений Закиров

Субтитры на русском языке

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Xbox 360, PlayStation 3, Windows
Жанр: shooter.first-person
Зарубежный издатель: Warner Bros. Interactive
Российский дистрибьютор: «Новый Диск»
Разработчик: Day 1 Studious
Обозреваемая версия: Windows
Мультиплеер: co-op/ team_based, online
Страна происхождения: США

Уже в продаже

В прошлом номере в обзоре Brink я жаловался на то, что многие разработчики, непонятно из каких соображений, делают ставку на мультиплеер и забывают про сингл. Дескать, все может быть хорошо: и дизайн, и концепция, и визуальная составляющая – но не цепляет, потому что многопользовательский режим плохо сбалансирован, а сюжетного считай, что и вовсе нет. С Fear 3 примерно та же история, только выводы прямо противоположные. Да, многие изменения и нововведения на бумаге могут выглядеть как чудовищное надругательство над известным сериалом, но стоит присмотреться, как все станет понятно – это было необходимо, без этого невозможно было развиваться дальше.

Выбранный издателем путь развития, впрочем, все равно оставляет несколько вопросов. Первый и самый главный касается сюжета. С момента выхода оригинала прошло достаточно времени, чтобы забыть не просто про Альму, но и вообще в чем там дело – откуда взялась эта чертовщина, что случилось с городом, кто эти два мужика с обложки, почему девочка с длинными темными волосами, вроде как Садако Ямамура, в один момент плачет над куклами, а секунду спустя – ходит с большим животом? Беременность «героини» (ну, правда, во всей трилогии только Альма имеет право на этот, кхм, титул) и прочие нюансы, конечно, объясняются. Но также как и перед выходом второй части, мне потребовалось пройти первую, чтобы освежить в памяти события, так и перед запуском третьей хорошо бы пробежаться по двум уже имеющимся



Боевой робот такой страшный, что хочется скорее про него забыть! Почему в книгах Стивена Кинга нет боевых роботов?





Вверху: Не все локации выглядят классно. Некоторые состоят из серых коридоров, на которые не обращаешь внимания – во время перестрелки не до этого совсем.

выпускам. Потому что сценаристы Fear 3, кажется, как раз на такую подготовку и рассчитывали. В противном случае можно вообще ничего не понять, ведь дополнительной информации игра не дает, а пресловутая «ставка на мультиплеер» (игру советуют проходить в компании друга, в режиме co-op) несколько сковывает в вопросах повествования. Но так ли это на самом деле важно?

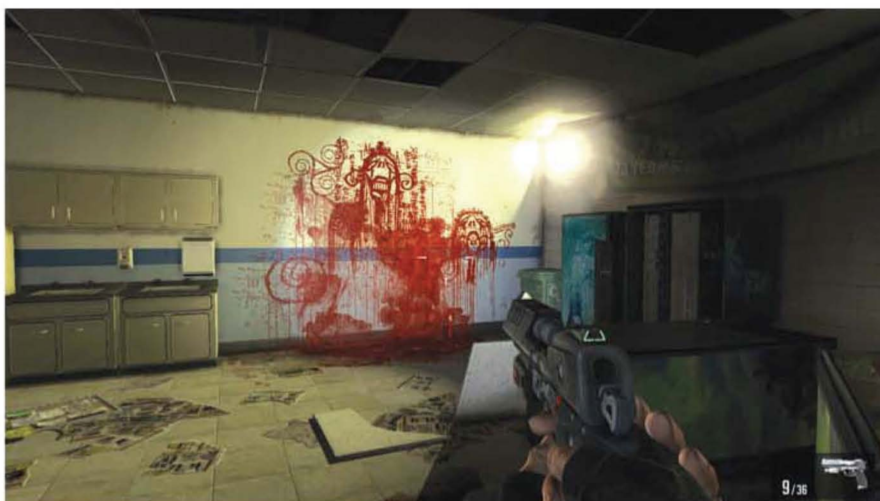
Если бы третью часть вылепили по канонам второй, то – да, без повторения пройденного обойтись было бы нельзя. Но здесь действуют иные правила. Сохранив разделение повествования на «интервалы», разработчики превратили каждый из них не в отдельную главу истории, а в тематический уровень для совместного прохождения. Со временем меняется сложность и противники, но и только. Уровни потом можно проходить заново, чтобы улучшить свой результат, или просто если он понравился сам по себе. А такое вполне может быть. Вообще, все, что касается фундаментальных вещей – подборки противников, дизайна, планирования эпизодов с перестрелками и изучения мира кошмаров, созданного Альмой, – реализовано выше всяких похвал. С другой стороны, это достаточно сложно понять и осознать, особенно когда на экране разворачивается форменный Left 4 Dead: из разных углов выбегают разлагающиеся мертвецы, издалека один из них что-то швыряет в героя, патронов мало, а где-то неподалеку плачет ведьма… Неудивительно, впрочем, что вместо испуга игрок испытывает скорее азарт. Динамика происходящего просто не оставляет времени на то, чтобы подумать. А когда свободная минутка все-таки выдается, начинается тот самый Fear, который еще можно любить – с потрясающими визуальными эффектами и проверенными способами напугать.

Но прежде чем перейти к страшил-

СОХРАНИВ РАЗДЕЛЕНИЕ ПОВЕСТВОВАНИЯ НА «ИНТЕРВАЛЫ», РАЗРАБОТЧИКИ ПРЕВРАТИЛИ КАЖДЫЙ ИЗ НИХ НЕ В ОТДЕЛЬНУЮ ГЛАВУ ИСТОРИИ, А В ТЕМАТИЧЕСКИЙ УРОВЕНЬ ДЛЯ СОВМЕСТНОГО ПРОХОЖДЕНИЯ.



Слева: Когда появляется Альма, в Fear умирают все, кроме главного героя. Такая традиция!



Внизу: Все рисунки кровью выполнены по одному шаблону. Иногда кажется, что на них изображена Альма, которая как бы сообщает: «Fffuuuuuuuuuuu!»

кам, следует остановиться на азарте. Значительную часть времени здесь ничто не намекает на какой бы то ни было ужастик: герой топает вперед, по пути расстреливая не слишком сообразительный спецназ. Это не очень хорошо, потому что раньше сериал мог гордиться смышленостью противников – они вели перестрелки умело и, что самое важное, зрелищно, с ними было интересно воевать. Теперь же они могут претендовать разве что на роль пушечного мяса, и в эпизодах, когда ничего интересного не происходит, они нужны главным образом для массовки, чтобы, ну, веселее было. Причем чуть ли не в каждом втором «интервале» можно столкнуться с ситуацией, когда такие противники тупо «респавнятся» – раз за разом выбегают из-за угла, защищенного от любознательных игроков невидимой стеной. Это не то чтобы раздражает – «на подумать», напомню, времени нет – но несколько сбивает с толку.

В то же время, решение продиктовано необходимостью соответствовать общей задумке, авторы которой, кажется, смеются в лицо каждому, кто при них произносит слово «хоррор». Так, во время прохождения каждого «интервала» можно (скорее, правда, нужно) выполнять простейшие условия. Скажем, расстрелять тридцать спецназовцев из автомата. Или застрелить тридцать человек, воспользовавшись дробовиком. Можно уничтожать все живое и воскресшее гранатами. Резать ножами. Стрелять из УЗИ с двух рук. Судя по тому, как красочно у противников взрываются головы и отрываются конечности, теперь это должно вызывать приступы радости, а не чувство отвращения. Условия общие, т.е. награды за одни и те же действия дают во время прохождения всех представленных интервалов. Кстати, самые большие бонусы полагаются тем, кто найдет куклу Альмы. Ну а самый простой способ заработать очки – найти труп с Psych Link. Для чего нужны все эти дополнительные сложности? Для того, чтобы получить новый уровень, а следовательно и какое-нибудь улучшение. Скажем, гранат можно будет больше носить. Это, вроде как, важно.

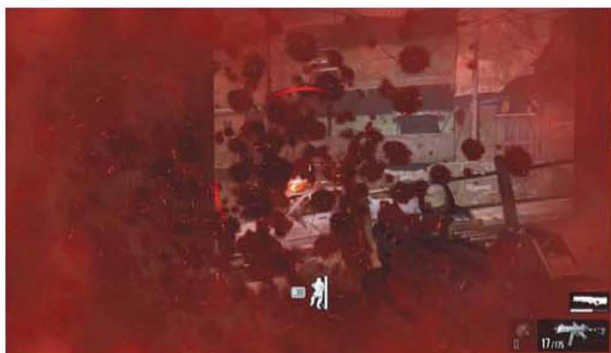
Ну и о каком хорроре может идти речь, когда прохождение разбито по сессиям, а все идеи, которые раньше казались классными, на самом деле погребены под множеством условностей, нисколько не характерных для поджанра? А вот тут-то и начинается все самое интересное. Оказывается, что отрицание и презрение, с которым проходятся первые две главы, – это ложная тревога, реакция на что-то новое и необычное, что не соответствует сложившемуся представлению. Игре стоит дать шанс, если у нее получилось завладеть вниманием с первой минуты. Потому что спустя некоторое время окажется, что изменившийся темп – это не просто «нормально», это именно то, чего не хватало во второй части. Что все перечисленные условности, которые, по идее, должны сковывать и мешать получать удовольствие от сюжета (для чего вообще проходить сингл, если не ради сюжета?), воспринимаются совершенно нормально. В отдельных случаях ради них хочется заново пройти какой-нибудь эпизод, да и вообще это вносит разнообразие, делая перестрелки или просто уничтожение монстров чуть интереснее. Ну и, наконец, ничто из перечисленного совсем не мешает пугать. Или пытаться напугать – тут все



УДИВЛЯЕТ СТРЕМЛЕНИЕ РАЗРАБОТЧИКОВ ЗАПИХНУТЬ В ИГРУ КАК МОЖНО БОЛЬШЕ ВСЯКОЙ ЛИШЕННОЙ СМЫСЛА МИШУРЫ. КАК БУДТО МАЛО МИСТИЧЕСКОЙ ЛИНИИ В СЮЖЕТЕ!



Вверху: Такие моменты заставляют усомниться в том, что на экране новый выпуск Fear. Кажется, что это какой-нибудь Prototype.





Мультиплеер

Помимо режима совместного прохождения (который не навязывается, игру вполне можно и одному пройти), в Fear 3 есть четыре мультиплеерных сценария, чем-то напоминающих «потешные» режимы из Call of Duty: Black Ops. В режиме Fucking Run надо, кхм, убегать от «стены смерти», попутно отстреливаясь от волны противников. В Contradictions надо строить баррикады и оборонять здание. Режимы Soul King и Soul Survivor похожи: сначала один игрок насылает на трех других противников, потом игроки соревнуются в том, кто больше соберет душ. При желании, прежде чем попробовать свои силы в онлайне, можно потренироваться в прохождении этих сценариев одному.





Слева: Заваленные трупами канализации – не лучшее место для прогулок. Впрочем, графическое исполнение Fear 3 заставляет приглядываться, чтобы заметить эти самые трупы.

зависит от того, насколько крепкие нервы у сидящего перед монитором или телевизором человека.

Наверное, даже жаль, что разработчики не во всем решили отойти от канонов. Потому что хоррор-составляющая хороша ровно там, где не пытаются создать гнетущую атмосферу и ввести в сценарий как можно больше киношных ходов. В шутерах отлично работает классика! Не нужно сочинять сны Альмы, достаточно и того, чтобы игрок понимал – логику нужно отключить, ждать неприятностей можно в любую секунду. Есть, конечно, и «долгие вступления», но они достаточно оригинально представлены и поэтому не кажутся скучными или наигранными. Скажем, на складе, где выставлены телевизоры, догадываешься, что сейчас что-то нехорошее случится, – но не понимаешь, что именно и откуда ждать нападения. Бродишь между рядов, всматриваешься в помехи, и вдруг замечаешь, что по дальнему экрану пробежала тень. Показалось? Нет, вон еще одна! В какой-то момент появляются две догадки: либо сейчас полезут прямо из сорокадюймовой плазмы (что было бы забавно, на самом деле), либо это все-таки тень кого-то, кто стоит за спиной и уже замахнулся для удара.

Разумеется, при этом герою регулярно являются какие-то пространные видения: он поднимается по лестнице – и под одним из пролетов видит лицо маленькой девочки, ползет по трубе – и вдруг видит, что ему навстречу быстро движется какой-то монстр; игрок понимает, что бежать-то некуда, развернуться нельзя (напоминает вырезанную сцену из фильма «1408»), остается только стрелять по чему-то нереальному. И когда попадается на такой трюк второй раз, он просто вынужден признать, что старые добрые способы заставить зрителя нервно вздрагивать все еще работают. А что еще можно требовать от шутера? То, что в свое время удалось разработчикам первого Fear, повторить больше не удастся – бессмысленно это отрицать и уж тем более не нужно пробовать доказать обратное. В этом отношении третий выпуск, конечно, можно рассматривать как сборник штампов и заимствований, но в рамках сериала он все равно выглядит свежо и необычно.

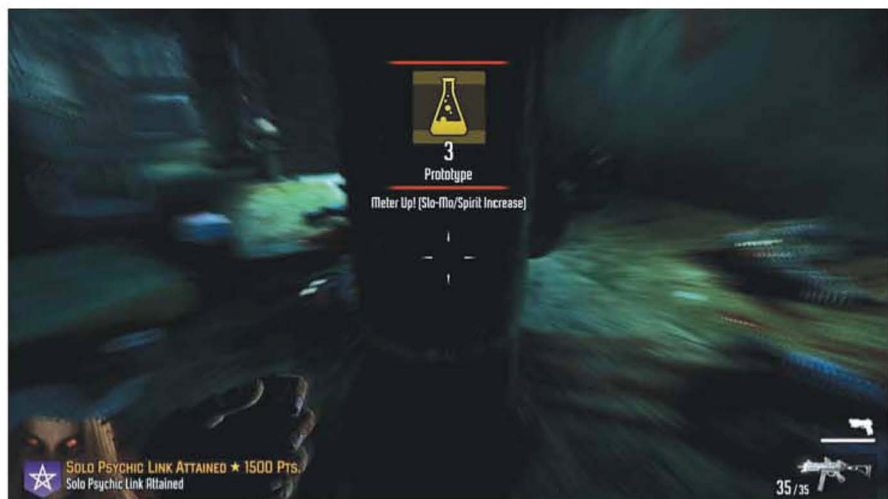
Правда, есть все-таки особенности, с которыми сложно смириться. Например, меня несколько удивляет стремление разработчиков запихнуть в игру как можно больше всякой лишенной смысла мишуры. Как будто мало мистической линии в сюжете! В дополнение к ней зачем-то появляется фантастика, боевые роботы, футуристическое оружие, новые монстры, которые скорее напоминают суперзлодеев из комиксов и поэтому выглядят попросту нелепо. Даже не знаю, что раздражает больше – неуклюжие мехи или сборная солянка в общем. Это как в спектакле, в котором так много действующих лиц, что со временем забываешь, чья все-таки история излагается. Да и невозможно с ходу сказать, о чем Fear 3. На языке вертится «Альма», но это скорее происходит по инерции, и сомнения не позволяют произнести имя вслух. Зато почему-то в голове сразу всплывают дурацкие эпизоды с боевыми роботами, хотя впечатления от игры, в общем-то, положительные, и эти мелкие просчеты не должны были запомниться.

На примере Fear 3, кстати, можно рассматривать тенденцию последних нескольких лет. Почему-то считается, что если что-то не справляется или выглядит плохо, то достаточно прикрутить мультиплеер – и он станет чем-то вроде панацеи. Самое удивительное, что в девяти случаях из десяти это решение приводит к провалу, но в данном случае ничего фатального как будто и не замечаешь. Можно перечислять недостатки и в конце концов добраться до графики и логики (две ультимативные претензии к индустрии видеоигр как таковой, с которыми невозможно спорить), сравнивать, искать заимствования, но вряд ли что-нибудь заставит бросить прохождение. Причина проста – выглядит необычно, но интересно. Но даже если сюжетный режим и оставит равнодушным (хотя он не претендует на что-то грандиозное), то всегда есть мультиплеер в духе Left 4 Dead – и он наверняка придется по душе многим. Особенно тем, кому нравится дизайн Fear.

ОЦЕНКА 7.0

ТОТ САМЫЙ FEAR, КОТОРЫЙ ЕЩЕ МОЖНО ЛЮБИТЬ – С ПОТРЯСАЮЩИМИ ВИЗУАЛЬНЫМИ ЭФФЕКТАМИ И ПРОВЕРЕННЫМИ СПОСОБАМИ НАПУГАТЬ.

Внизу: Slow-mo воспринимается как рудимент, избавиться от которого мешает… да вот не очень-то понятно, что именно мешает!





Все персонажи могут превращаться в… ну, это очень похоже на превращение в могучих рейнджеров, на самом деле.



Евгений Закиров

White Knight Chronicles: Origins

Предыстория конфликта, который лежит в основе спорного PS3-эксклюзива White Knight Chronicles (пока в двух частях), с небольшим опозданием появилась и в Европе. В Японии этот выпуск известен под названием Dogma Wars, и он рассказывает о том, что случилось за десять тысяч лет до описанных в первой части событий. Какой размах мысли, однако!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PlayStation Portable
Жанр: role-playing.console-style
Зарубежный издатель: SCEE
Российский дистрибьютор: «1С-СофтКлаб»
Разработчик: Matrix Software
Обозреваемая версия: PlayStation Portable
Мультиплеер: co-op, local
Страна происхождения: Япония

Уже в продаже



На самом деле, Origins – это типичнейший представитель «новой волны» RPG на PSP, что, в общем-то, даже хорошо. Если вспомнить, то изначально на портативной консоли выпускались либо прямые «порты» классических игр, либо что-то похожее, а то и просто ремейки с перерисованными портретами персонажей. «Новой волной» же принято считать полностью трехмерные игры, в которых многопользовательский режим занимает главенствующее положение, а сюжет тонким слоем размазан по списку одинаковых и утомительных миссий, какие встречаются, как правило, в MMO. Ближайший ориентир – Phantasy Star Portable. Однако в Origins можно встретить достаточно интересных находок, способных удерживать интерес дольше, чем очередная, впрочем, все равно успешная попытка Sega привлечь внимание к увядающему сериалу.

В White Knight Chronicles на PSP моментально узнается настроение и стилистика «старших» выпусков. Однако, поскольку здесь нет четкого разделения на сюжетные и многопользовательские миссии, то нет и главного героя, его взгляда на события и войны, в которых погряз мир. То есть, персонаж-то присутствует – это аватар, которого перед началом надо придумать в специальном редакторе – только он выполняет все те же функции, что и болванчик из первой части: молчит и ничего не делает. Ну, бегает и дерется. Вокруг него копошатся другие действующие лица, но разглядеть



Битвы с гигантскими монстрами тоже есть. Правда, всех этих монстров, равно как и все локации, мы уже видели в WKC… и в сиквеле.



Data link

В White Knight Chronicles II предусмотрена возможность загрузить сейв как из первой части (что логично), так и из Origins. Проблема в том, что более непутевый Data Link и представить сложно. Загрузив файл сохранения, можно получить возможность приобрести дополнительные аксессуары в Dahlia Exchange; один из них – это костюм, напоминающий облачение зеленого пауэр рейнджера. Но и только! Понятно, почему в сиквел нельзя загрузить аватара из Origins – невозможно объяснить то, как он пережил эти десять тысяч лет, – однако бонусов все равно могло бы быть и больше. Кстати, владельцы американской версии WKCII лишены возможности использовать Data Link. В Америке Origins не издали вообще!

ORIGINS – ЭТО ТИПИЧНЕЙШИЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ «НОВОЙ ВОЛНЫ» RPG НА PSP, ЧТО, В ОБЩЕМ-ТО, ДАЖЕ ХОРОШО.

хотя бы в одном из них что-то напоминающее характер до крайности сложно – слишком много «второстепенных миссий» надо выполнить между сюжетными заданиями A и B. Поэтому сюжет не просто «буксует» – он увяз в болоте. Но это, как ни странно, нормально.

Смысл в том, что в Origins можно играть вместе с друзьями. Когда четыре человека, уже потратившие достаточно свободного времени на прокачку в мультиплеере первой части, собираются вместе за прохождением портативной версии, им, как ни странно, хочется увидеть знакомые локации и много-много миссий, причем чем сложнее, тем лучше. Другими словами, есть потребность в «продолжении», но уже вне дома. Отсюда и похожая броня, и оружие, и другие характерные черты, вплоть до нищенского платья, в котором аватар щеголяет первое время. В то же время, боевая система оригинала для такого подхода оказалась слишком неторопливой (необходимость ждать, пока «кольцо» заполнится, смущала очень сильно), потому ее несколько упростили. Формально все осталось на своих местах: герой может выбрать любое оружие, накопить Skill Points, прокачать навыки этого оружия, купить умения, которые распределить на нижней панели, после чего свободно переключаться между ними с помощью крестовины. Только здесь не надо ждать удара. Нажал кнопку – аватар хорошенько треснул противнику. Так просто!

Разумеется, в большей части миссий предлагается просто убивать монстров и разбойников, без какой-то интересной идеи. Это нормально, потому что враги со временем становятся значительно сильнее и хитрее и используют статусные атаки, а это создает челлендж, как раз необходимый для командной игры. Есть, правда, и совсем безобидные задания, вроде «составить карту местности». При этом надо понимать, что локации здесь далеко не такие симпатичные, как в «старших» версиях. Кроме того, они состоят из совсем уж крошечных «комнат». То есть, если в оригинале пустыня была огромной и в ней легко можно было заблудиться, то здесь достаточно перебегать из одного квадратика на карте в другой, да не забывать открывать спрятанные за камнями сундуки и собирать разные предметы. После выполнения миссии, кстати, обязательно появится какой-нибудь наемник, который предложит свои услуги. Вербовать новых людей надо (а потом выполнять их задания, чтобы повышать лояльность), но только места-то в отряде мало. Так что придется либо кем-то жертвовать, либо ждать, когда к поезду, который и перевозит всю банду с места на место, прицепят новый вагон.

В общем, многопользовательская составляющая в Origins получилась достаточно увлекательной и оргинальной. Но что делать тем, кто купил игру как раз ради сюжетных подробностей? Им тоже придется пробиваться через десятки, если не сотни, одинаковых и утомительно скучных заданий? Ответ один – да. В компании трех болванчиков. В этом-то и заключается главная проблема: из портативного приквела стоило сделать RPG, в которой ставка делается на сюжет. В крайнем случае, мультиплеер можно было бы вынести за скобки, как это показано в дилогии. Но Matrix Software почему-то решили так не делать. Для компании-разработчика, впрочем, это не первый прокол. И хотя стремление Level-5 экспериментировать там, где это нужно меньше всего, за последние несколько лет тоже успело надоесть, получать «однобокую» игру хотелось меньше всего. Правило «либо A, либо B» могло бы сработать в самом начале жизненного цикла портативной консоли, но только не сегодня, когда есть та же Phantasy Star Portable 2, где прекрасно сочетаются и мультиплеер, и сингл.

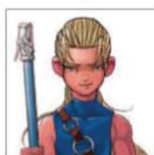
Вверху: Аватарам в игре приходится общаться языком жестов.

ОЦЕНКА 7.0









Dissidia 012: Duodecim Final Fantasy

Сергей Цилюрик

В стародавние времена, когда в обиходе было понятие «expansion pack», новую «Диссидию» назвали бы именно так. И, быть может, не стали бы просить за нее денег как за полноценную игру.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
fighting.3D
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
Square Enix
Обозреваемая версия:
PlayStation Portable
Мультиплеер:
vs, local
Страна происхождения:
Япония

Уже в продаже



Говоря о Duodecim, можно практически без изменений цитировать сказанное об оригинальной Dissidia Final Fantasy, вышедшей два года тому назад: ни одного нового достоинства, все те же недостатки. Поэтому первонаперво постараюсь напомнить, чем запомнилась «Диссидия».

В первую очередь, конечно, – выдающейся, уникальной боевой механикой. Персонажи свободно передвигались в трехмерном пространстве, с легкостью игнорируя гравитацию, и использовали крайне разнообразный арсенал приемов: от банальных ударов мечом и заклинаний до ловушек и хитроумных контратак. Локации и стили игры за разных персонажей разнились кардинальным образом; да что там, можно было и одного героя использовать по-разному: и подобрать экипировку соответствующую, и найти среди нескольких сотен аксессуаров десяток себе по вкусу, и определить, способность какого «саммона» будет наиболее полезной, и настроить и используемый набор умений (в «Диссидии» игроку предлагалось самостоятельно привязывать конкретные атаки к комбинациям нажатий кнопок).

Сами же удары делились на два типа: Brave-атаки набирали одноименные очки, которые, в свою очередь, HP-атаки преобразовывали в ощутимый урон. Важнейшим элементом ведения боя было определение оптимального момента для нанесения решающего удара по HP: если слишком рано, то ущерб будет невелик, если слишком поздно, то есть шанс нарваться на контратаку и растерять накопленный Brave. После проведения HP-атаки показатель Brave падал до нуля, но вскоре восстанавливался до значения по умолчанию – то есть, противник своевременным контрударом по Brave имел шанс отыграться сполна. Ведь если Brave падал ниже нуля, то персонаж попадал в состояние Break, делавшее на время его собственные HP-атаки неэффективными, а противнику же доставался огромный бонус к его собственному Brave.

Для Brave-атак предназначалась кнопка «кружок», использующаяся как сама по себе, так и в комбинации с направлениями аналога «вперед» и «назад». То есть, в распоряжении стоящего на земле персонажа могло быть лишь три Brave-атаки; еще три аналогичным образом распределялись для воздушного боя. Аналогично – и с HP-ударами, которые приводились в действие «квадратом».



Ехал клише через клише, видит клише в клише клише, сунул клише в клише клише, клише клише клише клише.

Прелесть столь упрощенной и в то же время настраиваемой схемы – в том, что с ней становится совершенно невозможно ошибиться с атакой. Игрок сам выбирает удобное для себя управление, и в сражении действует интуитивно – словно настоящий боец. А это – большая похвала для любого файтинга.

Впрочем, если первая часть была новаторской и заслуживала лишнего балла уже хотя бы за создание столь оригинальной и, вообще говоря, неплохо работающей игровой механики с нуля, то 012 за это же хвалить не выходит. Она даже толком и не развивает эту механику! Основное нововведение здесь – персонажи-помощники, вызываемые за счет специальной линейки и проводящие по противнику Brave- или HP-атаку. На словах звучит неплохо, но на деле это лишь портит игровой процесс: «ассисты» вклиниваются в размеренный ход боя, камера перепрыгивает на них, из-за чего сбивается ровным счетом все – и запланированные атаки, и увороты от вражеских выпадов. Появление на арене помощников лишь вносит лишнюю сумятицу, не добавляя ничего существенного в само противостояние.

Актуальным остался и вопрос баланса. Duodecim содержит в себе весь контент оригинала – то есть, все арены и всех персонажей – и практически никак не пытается починить то, что сломано. Например, некоторые локации ориентированы вертикально, к чему здешняя камера совсем не приспособлена: оставшийся внизу персонаж не может видеть оппонента. У каждой карты есть еще и альтернативная «Омега»-версия, обычно несущая угрозу сама по себе – и, когда на тесных локациях активируются ловушки и прочая мешающаяся дрянь, играть на них становится совсем уж невозможно. Особенно – персонажам, не имеющим проходящих сквозь стены атак, против тех, у кого они наличествуют.

Список изменений, которым в Duodecim подверглись всевозможные умения всех без исключения персонажей оригинала, огромен – но, несмотря на это, дисбаланс никуда не пропал. Эксодес по-прежнему в умелых руках заблокирует (с мгновенной контратакой по HP!) любой удар, Фирион – притянет к себе дальней Brave-атакой и сразу же, не дав вырваться, наваляет по HP, а какой-нибудь несчастный Сквол так и остается неудачником с предсказуемыми и «близорукими» атаками.

Помимо любопытной боевки «Диссидия» запоминалась фансервисом: казалось, все в ней старалось угодить поклонникам RPG-цикла. С переменным успехом, правда: слишком уж многое авторы файтинга переврали, оставив множество поводов для претензий. Тем не менее, к списку персонажей их было не так много, благо что он составлялся по-честному: по протагонисту и антагонисту из каждой номерной части до десятой, плюс по секретному герою из двух оставшихся выпусков. В Duodecim это правило нарушается наглейшим образом: новички понадерганы из различных частей по принципу фаворитизма: тут и Каин из FFIV, и Лагуна из «восьмерки», зато из не менее почитаемых шестой и девятой частей – никого. И если появление Юны вопросов не вызывает, то к Тифе я бы придрался – почему, например, не гораздо более интересный Винсент, которому вдобавок ко всему была еще и отдельная игра посвящена? Кому сдался Ваан, когда в «двенашке» главным героем был куда более харизматичный Балтье? Кто эти таинственные люди, ради которых в игре появилась Приш из Final Fantasy XI: Chains of Promathia? Впрочем, она тут секретный персонаж, а их создатели Duodecim обделили: в «Диссидии» у них были отдельные сценарии; а здесь – ничего подобного, лишь полторы невразумительные сценки.

Из Final Fantasy XIII здесь Лайтнинг, без пары. Новых антагонистов в Duodecim вообще не завезли! И, что показательно, FFXIV там не представлена вообще, хоть она и вышла за полгода до релиза кроссовер-файтинга.

Если вы помните, скольких нелестных слов удостоился сюжет первой «Диссидии», попробуйте себе представить, что в Duodecim все еще хуже.



Карта мира – красивая, но бессмысленная.



Слева: Новые арены немногочисленны, но их подборка вызывает недоумение. Особенно – поезд-призрак из FFVI, который мало что на себя не похож (гораздо больше он смахивает на поезд из FFVIII, в котором надо было бить липового президента), так еще и негоден в качестве поля боя. Тут и камера бесится, и развернуться ровным счетом негде.



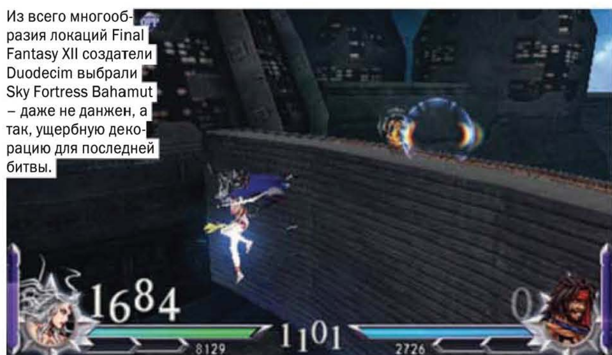
У всех персонажей теперь не по два, а по три костюма. Каин примеряет обновку из The After Years, Облако тьмы практически не меняется, а Эксодес с какого-то перепуга снимает шлем и оказывается непохож на Буратино. На деле же создатели Duodecim смоделировали его третью форму на основе Neo Exdeath, последнего босса FFV, но любой любитель «пятерки» с уверенностью скажет, что Нео- и простой Эксодесы – разные персонажи!

О названиях

У Square Enix вообще в последнее время заметно рвет крышу с мудреными (в не лучшем смысле слова) именованиями игр, и этот случай, по-моему, самый показательный. «Dissidia 012: Duodecim Prologus Final Fantasy» – так называлась демоверсия игры. Три псевдолатинских слова, предшествующих названию сериала, никак друг с другом не связанных, приправленные цифрами, не являющимися даже номером части, – что это за ересь? Складывается впечатление, что в Square Enix сидят люди, считающие, что чем бессвязнее и глупее смотрится название, тем больше это понравится целевой аудитории.



Связь новых персонажей со старыми очень натянутая и преподносится преимущественно в сбивчивых сценках, не связанных общей сюжетной линией.



Из всего многообразия локаций Final Fantasy XII создатели Duodecim выбрали Sky Fortress Bahamut – даже не данжен, а так, ущербную декорацию для последней битвы.



Она – приквел, объясняющий, как прошел предыдущий раунд в бесконечной битве между богом раздора Хаосом и богиней порядка по имени Космос. На деле же вся эта затея выглядит как повод впихнуть в «Диссидию» розововолосую героиню Final Fantasy XIII. Лайтнинг, собственно, и является протагонистом Duodecim (притом, что в оригинале не было такого явного фаворитизма, и все герои были практически равноправны) – история, примитивная до ужаса, крутится вокруг нее.

Фабула такова: злодеи открыли портал в запечатанный мир, из которого хлынула орда манекенов – копий играбельных персонажей, этакого пушечного мяса, которое и в оригинале составляло большинство противников в сюжетном режиме. Но авторы сценария Duodecim почему-то решили сделать из них невероятную угрозу, которую Лайтнинг со товарищи непременно должны ликвидировать ценой собственных жизней. Драма, героизм, несколько часов пустопорожних диалогов и сводящих зубы штампов. И, что хуже всего, не покидающее ощущение тщетности всего происходящего: знакомые с оригиналом уже в курсе, что все усилия героев Duodecim никак не аукнутся в последующем цикле.

Но совсем безумным бредом видится дополнительный сценарий, действие которого происходит уже после событий первой «Диссидии» (Duodecim включает в себя не только приквел, но и всю сюжетную кампанию оригинала). Действие в нем происходит в – подумайте только – альтернативном мире, где Хаос не был уничтожен, но лишь несколько раз потерпел поражение, из-за чего свихнулся, перебил всех воинов, включая своих, и превратился в чудище под названием Feral Chaos (в оригинале еще лучше – «Десперадо Хаос»). Замечательная отмазка, правда? «Что, в истории поставлена точка? Да пофиг, у нас тут альтернативный мир, в котором этой точки не было, купите нашу дрянь еще раз!»

Как «Диссидия» плевала на персонажей, так и Duodecim продолжает «славную традицию». Взять, например, Лагуну, который в FFVIII один раз ошибся с картой и заблудился – в Duodecim он только и делает, что демонстрирует географический кретинизм, даром что большую часть сюжетной кампании герои только и делают, что бегут куда-то. По такому случаю между заполоненными манекенами «шахматными» подземельями а-ля оригинал нам предлагается осуществлять пробежки по карте мира, напрямую позаимствованной из самой первой Final Fantasy (ведь Мотому Торияма в «Диссидии» измывался именно над ее сюжетом).

Да только вот скучно это. И бесцельная беготня по пустынной карте, и однообразные данжены, заполненные одинаковыми противниками. Для человека, исходившего вдоль и поперек «Диссидию», Duodecim предлагает настолько мало нового, что вся сюжетная кампания – и без того донельзя унылая – кажется невыносимой тягомотиной.

В оригинале, однако, был еще и одиночный режим под названием «Колизей», позволявший копить за победы

Вверху: Dissidia – первая и единственная часть Final Fantasy, полностью переведенная на русский язык. Duodecim такой чести не удостоилась, зато на экране импортирования сейва первой части (переносится прокачка всех персонажей, но не экипировка) отдельным пунктом упоминается русская версия.

Внизу: К чести новичков, их стили боя действительно интересны: чего стоит только Юна с ее призывами!



над врагами местную валюту, на которую впоследствии можно было приобрести солидную экипировку. Duodecim заменила его на «Лабиринт» – отчасти похожий режим, добытые, в котором потом и кровью вещи после выхода из подземелья самоликвидируются. Лишь единичные предметы можно с большим трудом вытащить-таки оттуда – но в целом этот режим совершенно бесполезен (а лучшие шмотки лежат в дополнительном сценарии сюжетной кампании).

Никуда не делась и главная проблема одиночной игры в «Диссидию»: нечестность AI-оппонентов. Они запросто могут уклоняться хоть от всех ваших приемов, а большую их часть – еще и блокировать с контратакой. Никакие хитрости их не берут, они творят такое, что в принципе невозможно для человека. В итоге, когда дело доходит до сражений с максимально сильными оппонентами, единственной победной тактикой становится бесконечный спам такой атаки, которую AI ввиду каких-то своих заморочек избегает не всегда. Да, трудно представить себе что-то менее интересное.

Файтинг красен Versus-режимом, вестимо, и на этом фронте в Duodecim есть сдвиги в верную сторону. Так, в настройки матча добавилась опция «правила», позволяющая до мелочей настроить все условия спарринга. И следующим после набора правил по умолчанию идет Off. Skill, уже своим названием как бы говорящий, что ежели в «Диссидии» не отключить всю экипировку, то ни о каком «скилле» говорить не приходится. Зато с выбранным Off. Skill – то есть, без ломающих весь баланс шмоток – дуэлиться интереснее и честнее (в рамках здешнего неравенства персонажей, конечно). Но самого главного из вожделенных улучшений так и не последовало: Duodecim, как и предшественница, – файтинг оффлайновый.

И ложку меда напоследок: Dissidia Duodecim Final Fantasy полна приятнейших мелочей. Каждый день виртуальные муглы пишут игроку письма, на которые иногда можно отвечать; записи отыгранных матчей можно конвертировать в видеофайлы, чтобы просматривать их на PSP или делиться с миром через YouTube; сотня ачивментов дает лишнюю мотивацию заниматься теми или иными вещами, а редактор квестов позволяет создавать собственные истории с участием героев FF (если, конечно, у вас хватит терпения набирать весь текст по буковке с помощью PSP).



В оригинале соблюдался привычный лимит в 9999 HP. Здесь – нет. Полюбуйтесь только на этого Озверевшего Хаоса!

Но, конечно, эти мелочи – не то, ради чего стоит покупать игру.

Возвращаясь к изначальной аналогии, отмечу парадокс: Duodecim – это expansion pack, неинтересный именно тем людям, которые уделили достаточно времени оригиналу. Вместе с тем незнакомые с «Диссидией» игроки могут со спокойной душой накинуть к оценке полбалла и попробовать именно Duodecim, благо она включает в себя весь контент оригинала.

ОЦЕНКА 6.5

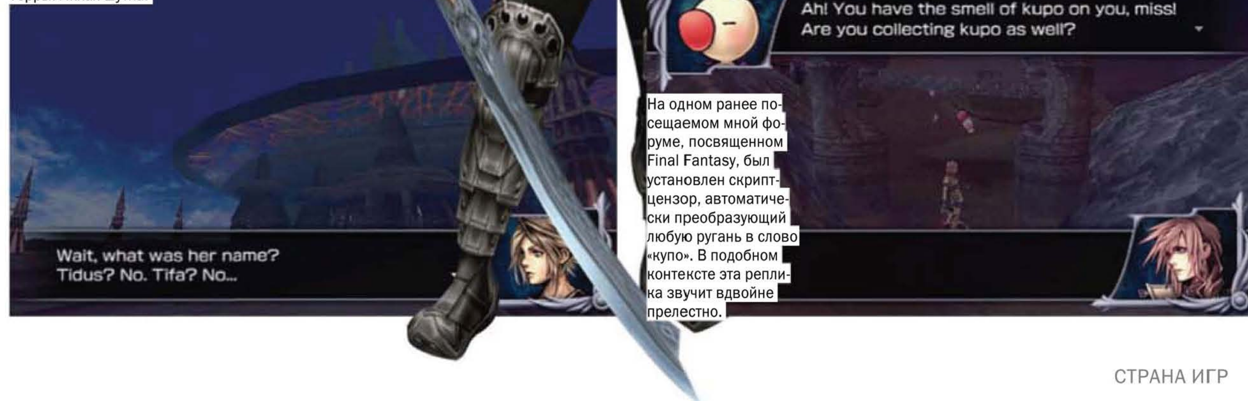


Close
◆Save Your Save Data
Hey, wanna know why I'm here?
You see...if you have downloaded Prologus,
I can help you in DDFF as an Assist Character.
I just wanted to let you know myself. I'm
looking forward to seeing you again in DDFF!

Вверху: Реплики некоторых злодеев построены так, что читать приятно. Ни один из героев не удостоился чести иметь высокий слог.

Слева: Купил платную демоверсию? Получил цветочницу!

ЕСЛИ ВЫ ПОМНИТЕ, СКОЛЬКИХ НЕЛЕСТНЫХ СЛОВ УДОСТОИЛСЯ СЮЖЕТ ПЕРВОЙ «ДИССИДИИ», ПОПРОБУЙТЕ СЕБЕ ПРЕДСТАВИТЬ, ЧТО В DUODECIM ВСЕ ЕЩЕ ХУЖЕ.



Ваан позабыл имя Терры. Лихая шутка!

На одном ранее посещаемом мной форуме, посвященном Final Fantasy, был установлен скрипт-цензор, автоматически преобразующий любую ругань в слово «купо». В подобном контексте эта реплика звучит вдвойне прелестно.



Dungeon Siege III



Евгений Закиров

Не знаю, кто и зачем придумал формулировку «Diablo-клон», но если доведется встретить этого человека, то «спасибо» от меня он точно не услышит. Обидно, когда прекрасные игры задолго до выхода получают это клеймо и воспринимаются как нечто второсортное и второстепенное. Скажем, Dungeon Siege III – тоже, в известном понимании, «Diablo-клон», но разве ж это его портит?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
action-adventure. fantasy
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский издатель/дистрибьютор:
«Новый Диск»
Разработчик:
Obsidian Entertainment
Обозреваемая версия:
Windows
Мультиплеер:
co-op, online
Страна происхождения:
США

Уже в продаже



Когда все вокруг сражались с программным кодом второго «Ведьмака», пытаясь запустить его плевать на каких настройках – лишь бы работало, я с нетерпением ждал, пока скачается ревью-версия Dungeon Siege III в Steam. Освежил в памяти события предыдущих двух частей (эти знания не понадобились), последний раз посмотрел подборку трейлеров и заранее решил, кем буду играть. Выбор пал на архона Анджали – она казалась сильным и ловким воином, и почему-то подумалось, что именно ее народ будет играть значительную роль в сюжете. Не ошибся. Но одним прохождением, конечно, дело не ограничилось.

Сложно сказать, что нравится в Dungeon Siege III больше всего. Это простое, но очень увлекательное приключение, какие сегодня можно встретить разве что в XBLA. Ну, знаете, когда вид сверху, а главная задача игроков – зачищать подземелья от орд страшных врагов. Так что определение «Diablo-клон», если убрать заложенную в него негативную оценку, настраивает на правильные мысли. Другое дело, что геноцидами в пещерах дело не ограничивается: здесь есть и сюжет, за развитием которого действительно интересно следить, и смешные диалоги, и вообще хороший юмор, и нелинейность (хотя каждый подразумевает под этим понятием что-нибудь свое). Нет только ослика из предыдущих выпусков. То есть, в игре-то его можно встретить, но уже отдавшим богу душу.

Собственно, тот факт, что истории в DSIII уделяется так много внимания, поначалу настораживает. По сюжету, в королевстве Эб, которое основал и долгое время опекал Десятый Легион (на ум почему-то приходит сравнение с джедаями), умер король. Сразу после этого Легион, стараниями Джейн Кассиндер, впал в немилость и был разбит. Выжившие собрались в особняке, но лазутчики Джейн прознали про это и перебили последних легионеров. Теперь их остались считанные единицы, и главная их цель – восстановить былое могущество ордена, вернуть доверие людей и поквитаться с закованной в броню психичкой, с которой якобы разговаривают боги. Впрочем, голоса она действительно слышит, но рассказывать об этом пока не стоит – если не спросить об этом саму Джейн, когда придет время, можно на эти подробности и не выйти.

Но это лишь общая завязка, истинную же ценность имеют незначительные на первый взгляд детали. После первого

ЭКИПИРОВКУ В DUNGEON SIEGE III – И ЭТО ОГРОМНОЕ ДОСТИЖЕНИЕ БАЛАНСА – НЕЛЬЗЯ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПО ПРИНЦИПУ «ЧТО ДОРОЖЕ, ТО И ЛУЧШЕ».


Каким-то образом гигантские пиявки из болот преследовали Анджали весь данж и теперь прекрасно себя чувствуют в твердой земле.

прохождения неожиданно выясняется, что чуть ли не каждое решение героя имело значение. Начинается все недалеко от деревни, где у жителей свои проблемы: Татьяна ищет своего мужа, Людмила желает отомстить бандиту Борису, где-то между домов шляется бородатый Григорий… Если пройти чуть дальше, то можно встретить ведьму, которая сначала попросит зачистить подземелье, а потом наведаться в местный особняк, якобы населенный призраками. Ведьма, кстати, выглядит очень соблазнительно, но ведет себя слишком вызывающе – любит командовать и не желает рассказывать о том, какие цели преследует на самом деле. Дополнительных квестов не очень много, и нельзя сказать, что каждый из них предлагает совершить какой-нибудь доселе невиданный в видеоиграх подвиг. Нет, все как раз намного проще: беседа (часто смешная) дает повод вернуться в подземелье или отыскать новое, провести там полчаса, методично уничтожая всю живность, прибрать к рукам содержимое сундуков, тут же примерить новую броню и отправиться дальше. Вообще, «отправиться дальше» должно было стать лейтмотивом DSIII. В том смысле, что в предыдущих выпусках именно так все и было: игроки могли двигаться вперед и только вперед, и ничто не вызывало скуку, потому что каждые двадцать минут менялись локации и монстры, и выпадал «шмот» покруче. Третью часть, в принципе, тоже можно «пробежать», но я не вижу в этом никакого смысла – гораздо интереснее выполнять подчас абсурдные поручения и снова и снова возвращаться на изученные места. Да и потом, только так можно избежать разочарования после битвы с финальным боссом, когда будет подводиться итог всему приключению и всем добрым делам. Помните ту ведьму в зеленом? Если бы герой отдал ей особняк, то она превратила бы его в бордель! Или помните, как героя попросили помочь открыть торговый путь, но вместо этого он помчался смотреть на новый город? Тогда вспомните и Людмилу с Григорием, которые не смогли пережить следующую зиму из-за голода. Никто не ожидал такого от игры, в которой, казалось бы, достаточно нажимать одну кнопку на протяжении семи часов. А вот поди ж ты – и моральный выбор на месте, и за последствия отвечать приходится.

При этом подразумевается, что великие дела совершать надо в компании друзей. Скажу честно: мультиплеер не вызвал какого-то особого восторга по той простой причине, что у каждого игрока – свои приоритеты, и подключаться вот так к прохождению случайного борца за справедливость глупо. То есть, надо либо звать друзей, либо обходиться как-то



Чем ближе финал, тем больше архонов появляется в кадре. И это, согласитесь, прекрасно.

НЕОБХОДИМОСТЬ РАСПРЕДЕЛЯТЬ ЗА СПУТНИКА ОЧКИ И ЧТО-ТО ТАМ ПРОКАЧИВАТЬ ВИДИТСЯ НЕЛЕПОЙ И НЕНУЖНОЙ, И ВСЕ НАВЫКИ ПОКУПАЮТСЯ НАУГАД.


Слева: К большому сожалению, по-настоящему красивые монстры появляются только в самом конце. До этого приходится иметь дело с клонами Буратино.



Слева: Каждое подземелье выглядит просто потрясающе. Icewind Dale на таком движке смотрелась бы очень хорошо!

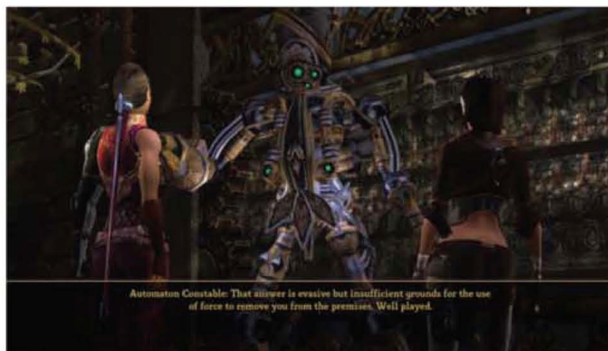
На лицо – урод

Самая большая проблема Dungeon Siege III касается моделей второстепенных персонажей. Графика в игре кажется пристойной до той поры, пока камера расположена сверху. И быть бы ей всегда «на потолке», если бы не дурацкое решение во время диалогов показывать персонажей крупным планом. Некоторые, надо признать, выглядят довольно хорошо, но остальные – просто чудовищно. Диалогов в игре не так чтобы уж очень много, но это все равно сильно раздражает. Подземелья крутые, спецэффекты классные, главные герои, опять же, выглядят более-менее, а вот увидишь лицо какой-нибудь Ludmila – и за голову хватаешься, искренне не понимая, как такое можно показывать сегодня.









одному. Но ничего плохого в этом нет: в определенный момент к герою присоединится второй персонаж, а позднее позволят даже выбирать, с какими спутником вершить правосудие. Я, например, выбрал Катарину – у нее очень уж забавные комментарии и она, как и Анджали, может вызывать гончую. Собачка не такой уж и сильный помощник, зато она отвлекает внимание рядовых противников и, самое главное, боссов. Плюс, первую половину игры из сундуков и убитых противников высыпались в основном предметы для незаконнорожденной дочери магистра ордена (драма!), продавать которые было обидно. Ну, и самое главное – Катарина всегда поддерживала сделанный в трудную минуту выбор и никогда не осуждала принятые решения.

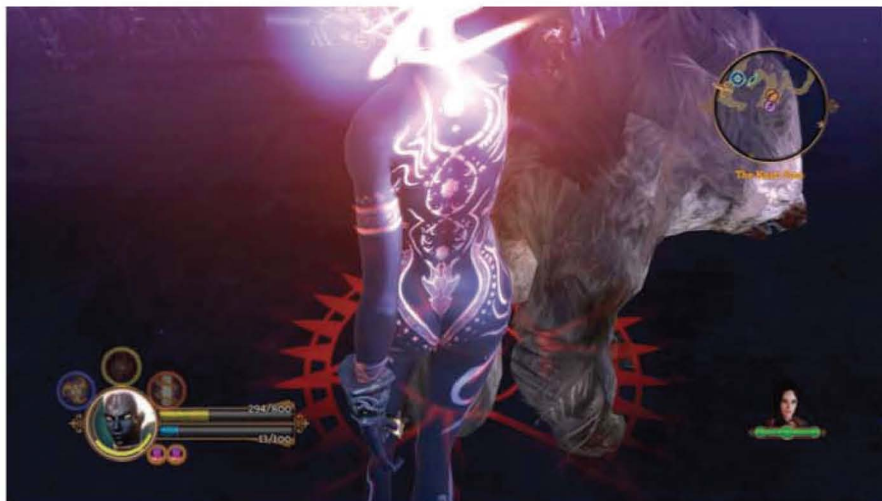
Зачищать подземелья вдвоем гораздо удобнее. Во-первых, герои могут воскрешать друг друга, что крайне полезно. Во-вторых, спутник часто дает советы: чтобы опустить тот мост, надо дернуть за тот рычаг, и так далее. Совсем не смущает необходимость копаться в общем инвентаре. Он не бездонный, но буквально за полчаса в нем накапливается столько ерунды, что приходится его чистить – обращать предметы в золото. Проверять его, впрочем, тоже приходится довольно часто: вот выпал новый меч или часть брони – надо посмотреть, конечно, что она дает. Экипировку в Dungeon Siege III – и это огромное достижение баланса – нельзя использовать по принципу «что дороже, то и лучше». Точнее, редкие предметы, чья стоимость очень уж велика, действительно обладают нужными характеристиками, сомневаться в этом не приходится. Другое дело, что чем ближе конец истории, тем больше таких вещей оказывается в вещмешке спутников. И сделать правильный выбор становится во много раз сложнее. Например, у каждого оружия есть как положительные, так и отрицательные стороны, и обычно это соотношение «силы» и «выносливости». Но есть же

ПОСЛЕ ПЕРВОГО ПРОХОЖДЕНИЯ НЕОЖИДАННО ВЫЯСНЯЕТСЯ, ЧТО ЧУТЬ ЛИ НЕ КАЖДОЕ РЕШЕНИЕ ГЕРОЯ ИМЕЛО ЗНАЧЕНИЕ.

еще и дополнительные характеристики, которые тоже надо учитывать. Та же история с броней. Помню, я был страшно разочарован, когда нашел классную броню предков для Анджали – она в ней круто выглядела, напоминала тех сестер-архонов, которые состояли на службе у Джейн Кассиндер. Проблема была в том, что как бы хорошо в ней не смотрелась героиня, ее характеристики ни соответствовали требуемым. Выносливость падала почти в три раза, а возросшая сила не подкреплялась ловкостью. В общем, из нового пришлось оставить один только шлем.

Однако если примерять новое боевое облачение интересно, то копаться в навыках – уже не очень. Ролевая модель здесь своеобразная и достаточно сложная, и ее лучше изучать на примере персонажа, которым управляешь сам. Что же до спутника, то зачастую необходимость распределять за него очки и что-то там прокачивать видится нелепой и ненужной, и все навыки покупаются наугад. Ну, просто чтобы отстали и не мешали дальше играть. Все равно умом компьютерный напарник не отличается, так и стоит ли жалеть о неправильно распределенном опыте? Уровни в Dungeon Siege III накапливаются не очень быстро – можно пройти игру, едва перевалив за второй десяток. Однако каждый level up – это возможность получить новое боевое или защитное умение, а также прокачать какую-нибудь способность. Умений всего девять: по три на каждую стойку и три на «блок». Надо уточнить, что стойки – это что-то вроде боевого режима. Например, если включить вторую у Анджали, то она превратится в пылающего демона, а ее стандартные атаки станут дистанционными. Специальные удары распределены по кнопкам (по раскладке Xbox 360) X, Y, B, а моментальное

Внизу: Лишь иногда случайный зум не сбивает с толку и не мешает играть.



переключение из одной формы в другую осуществляется нажатием LB. Другими словами, чтобы пользоваться ими часто было удобно, обладателям версии для PC лучше подключить какой-нибудь джойпад. Тот же контроллер от Xbox 360 прекрасно для этого подходит.

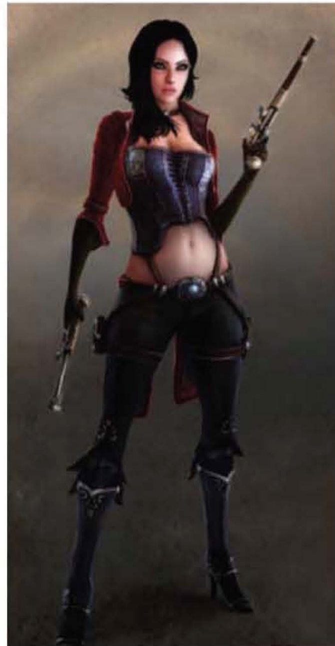
Наверное, единственное, чего пока недостает Dungeon Siege III, так это дополнительных, секретных подземелий и квестов, которые открывались бы после первого прохождения. С этим, кстати, далеко не все так гладко. После победы над финальным боссом ожидаешь увидеть в главном меню строку New Game+ или что-то в этом роде. Хотя бы сейв с персонажем, который позволял бы бегать по миру, прокачиваться, рубить монстров в ожидании DLC с новыми квестами (такой пункт в главном меню как раз есть, но не совсем понятно, каких именно дополнений ждать). Однако вместо этого разработчики предлагают пройти игру заново персонажем первого уровня, т.е. начать все с самого начала. Никаких бонусов или поощрений. Да что там, даже последнее автоматическое сохранение – это начало битвы с финальным боссом.

Вообще, к новому выпуску Dungeon Siege можно собрать довольно внушительный список претензий, будь на то желание. Но совершенно не хочется этого делать. Не хочется говорить про скромную продолжительность и все остальное, что может вызвать сомнения или досаду. Потому что на волне увлечения, близкого к азарту, просто не замечаешь во всем этом ничего плохого. Наоборот, видишь удивительное приключение, в котором все на своем месте и нет ничего лишнего. Это тоже своего рода достижение. И тоже достойно похвалы.

ОЦЕНКА 8.0



В Dungeon Siege III, наверное, самые дурацкие гоблины. Они… чудовищны!





Слева: На концептах герои милее, конечно.

Внизу: Хотя архоны напоминают desire demon из Dragon Age, кое-каких деталей они все-таки лишены. И это печально.



Справа: Капитан Джек Воробей сохранил многие свои ужимки. Не Джонни Депп, конечно, но походка та же.



PC
PS3
XBOX 360
WII
3DS





Евгений Закиров

LEGO Pirates of the Caribbean

Бывают LEGO-игры простые – хорошие, веселые, забавные и вроде бы даже интересные, а бывают гениальные – такие, что каждая сценка вызывает гомерический хохот, а все без исключения головоломки хочется решить самому, без подсказок. Заметить разницу, впрочем, можно только тогда, когда на прилавках оказывается следующий выпуск популярного цикла. «Пираты Карибского Моря» – не исключение из правил. Это действительно гениально смешная игра в знакомом пиратском сеттинге. Кажется, она даже лучше, чем последний фильм, но обо всем по порядку.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, PlayStation 3, Xbox 360, Wii, 3DS
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Disney Interactive Studios
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
TT Games
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Мультиплеер:
co-op, local
Страна происхождения:
Великобритания

Уже в продаже

Чем знамениты LEGO-видеоигры? Главным образом, хорошим юмором, который может понравиться и взрослым, и детям, и знатокам сеттингов известных кинолент, и тем, кто по каким-то причинам терпеть их не может. Хорошее чувство юмора – это именно то, что держит сериал на плаву. Не техническая сторона вопроса, не визуальная составляющая (которая если и менялась, то как-то совсем незначительно), и, знаете, наверное даже не возможность «поиграть» в LEGO по мотивам, например, «Звездных Воин». Основа всего – искренние улыбки и смех, а уже вокруг этого выстраивается все остальное.

Повествование в LEGO Pirates of the Caribbean держит знакомый темп: быстро-быстро пересказывает сюжет четырех фильмов, перевирая незначительные эпизоды, но не нарушая каноны. Игра по-прежнему разбита на несколько эпизодов (фильмов), которые, в свою очередь, состоят из нескольких уровней. Каждый уровень – это набор локаций с пазлами, решением которых и предстоит заниматься. Время от времени придется, конечно, размахивать саблей и стрелять из пушек, но это нужно скорее для разминки пальцев. Вроде как, дайте голове отдохнуть – разбейте пару человечков на детальки!

Первая и самая главная сложность связана с огромным числом действующих лиц. Каждый человечек, он же герой фильма, обладает уникальными умениями, и всеми ими предстоит активно пользоваться. Иногда, кстати, умения распределяются по гендерному признаку. Так, например, совершать двойные прыжки могут все женщины. А вот стрелять из огромной пушки умеет только один пират из числа тех, которых собрал Джек Воробей на своем корабле. Поначалу это выглядит очень забавно и просто, но со временем становится все сложнее понять, каких человечков использовать в том или ином случае. Паттерны, то есть палитра общих действий, в игре, конечно, есть, но головоломки все же по большей части уникальные, над решением каждой предстоит долго ломать голову. Впрочем, знакомый с предыдущими выпусками геймер быстро поймает волну и разберется, что к чему. Главное – не торопиться, внимательно изучать локации и быть готовым к самым неожиданным поворотам.

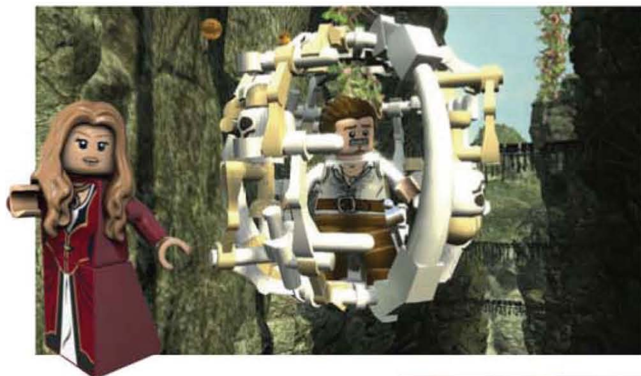
Если в сюжетных роликах экипаж может выбросить за борт слона, чтобы

Проблемы многообразия

По славной традиции, LEGO Pirates of the Caribbean вышла одновременно на всех актуальных игровых платформах, в том числе и на Nintendo 3DS. Однако содержание старших и портативных версий несколько различается. Варианты для домашних платформ выглядят не очень привлекательно, но что самое обидное – они содержат разные ошибки, мешающие комфортной игре. А иногда попросту не дающие пройти дальше. Речь идет не просто о спонтанных зависаниях, но также и о багах, вроде тех, когда персонажи застревают в детальках, или когда не срабатывает тот или иной скрипт после решения головоломки (или он может активироваться один раз, после чего, если игрок проворонил момент, придется проходить заново).









корабль плыл быстрее, то игроку во время прохождения предстоит кормить животных, строить хитрые механизмы, цепляться за люстры, наблюдать за тем, как пьяные пираты в порту спаивают свиней – в общем, решать задачки всеми мыслимыми и немыслимыми способами. Всевозможных незначительных деталей тут навалом. Многие из них отвлекают от главной цели, другие вызывают улыбку; довольно редко какая-нибудь мелочь наводит на правильную мысль и дает подсказку. С другой стороны, сложность здесь увеличивается планомерно, и в соответствии с этим меняется масштаб событий. Если сначала прохождение более-менее линейно, то потом из-за количества подконтрольных героев и числа доступных для изучения локаций становится трудно за всем уследить, и вот тогда наблюдательность становится полезной. Научившись воспринимать картину целиком, очень просто найти разные нелепицы, а значит, уже точно знаешь, на что стоит обратить внимание в первую очередь.



Слева: Только кузнец может справиться с этим «механизмом». Уиллу Тернеру остается только смотреть и учиться!

Однако такие рассуждения могут натолкнуть на мысль, что LEGO Pirates of the Caribbean – чересчур сложная и требовательная игра. Это совсем не так. Она веселая, суматошная и яркая, и я лишь хочу подчеркнуть главное: в плане головоломок сериал не стоит на месте, он развивается и движется к совершенству. Пускай не все преобразования заметны сразу, но их все же достаточно, чтобы все воспринималось совсем не так, как, скажем, в LEGO Harry Potter Years 1-4. Про приключения Гарри Поттера я писал в прошлом году, и версия тестировалась для той же платформы, однако именно Pirates of the Caribbean лучше запоминаются и сильнее удивляют. С другой стороны, недостатки у двух выпусков во многом одни и те же: глупый AI напарников, возрождающиеся противники, отсутствие онлайн-режима кооперативного прохождения, и многое другое, что записывается в минусы сериалу на протяжении нескольких лет и вряд ли будет исправлено в ближайшем будущем.

Тот факт, что сериал в этом смысле не меняется совсем, одних огорчает, а других, напротив, радует. Я не вижу в этом большой проблемы. Каждый выпуск предлагает море свежих идей, и нет каких-то вопиющих технических ограничений, которые мешали бы разглядеть в этом колоссальное достоинство. И совершенно не обидно называть очередные выпуски «такими же, как и остальные» – речь ведь идет, напомню, о хороших и гениальных играх. А их всегда должно быть много.

ОЦЕНКА 8.0

ХОРОШЕЕ ЧУВСТВО ЮМОРА – ЭТО ИМЕННО ТО, ЧТО ДЕРЖИТ СЕРИАЛ НА ПЛАВУ.



Слева: Некоторые сцены выглядят просто потрясающе, но спустя двадцать минут герои оказываются в какой-нибудь пещере или в порту, и восторгаться графикой уже не хочется.



Ведущие рубрики: Александр Щербаков
Святослав Торик

RETROACTIVE

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»



Святослав Торик



Справа: ROTT – первая в мире игра, где найдется и «стрельба по-македонски».

Rise of the Triad

Тайна Черного замка

ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода:
1994
Жанр:
action.shooter.first-person
Издатель:
Apogee Software
Разработчик:
The Developers of Incredible Power
Платформа:
PC

Есть такие игры, которые по той или иной причине разрабатываются с огромными сложностями. То бюджет студии урежут, то рук не хватит в критический момент, то недостача опыта обнаружится... и в конце концов, когда игра наконец выходит, она оказывается напичкана самыми разными удивительными штуками, но в то же время становится видно, что она несет в себе все признаки уже ушедшего поколения, а значит, никому и даром не сдалась. Об одной из таких недооцененных игр я и расскажу.

Мода на трехмерные шутеры, как известно, началась с Wolfenstein 3D, созданный командой разработчиков из id Software, геймдизайнером в которой работал Том Холл. Зачинатели этой моды развивали бум в том же составе: сначала на их дискетах разошлось по магазинам дополнение Spear of Destiny, а затем началась работа над великим и ужасным DOOM.

Итак, август 1993-го, офис id Software. Том Холл, закончивший свою работу по «Думу», собирает вещи. Увы, несмотря на многолетнюю совместную работу, его идеи уже не воспринимаются коллегами с таким же энтузиазмом, как раньше (когда они отрывались, создавая Commander Keen, например). Его уже ждут с распростертыми объятиями Скотт Миллер и Джордж Бруссар в своей компании Apogee. Это уважаемое издательство хочет подхватить волну успеха id Software, но не имеет достаточных для этого кадров и сил. Специально для Тома арендуют офис, нанимают людей и даже – вот удача! – лицензируют движок Wolfenstein 3D вместе с правом разрабатывать и издавать продолжение этой игры! Ну разве не идеальные условия для работы?

В команду The Developers of Incredible Power набрали в основном новичков, из которых «в люди» потом выбился лишь Марк Доктерманн, нынешний директор по технологиям Electronic Arts. Движок, стремительно устаревавший, предполагалось нагрузить реализациями идей Тома, который генерировал их быстрее щелчка пальцев. Для этого, как выяснилось,

ROTT жив!

В декабре 2002-го исходный код Rise of the Triad был выпущен для свободного распространения. Это привело к созданию портов игры для разных платформ: от Dreamcast до Nintendo DS. Наиболее важным и для меня, и, скорее всего, для вас прошу считать WinRottGL – два программиста великолепнейшим образом прикрутили к игре текстуры высокого разрешения (кровь и кишки в 1920х1080, это ли не мечта детства?), поддержку современных видеокарт, mouselook и еще сотни мелочей, без которых сложно представить сегодняшний ПК-гейминг. Поэтому неофитам для ознакомления с Rise of the Triad настоятельно рекомендую именно эту версию.



нужно было переписать с нуля графическую часть: Wolf3D был заточен под 286-е процессоры, а в домах и школах уже вовсю царствовали «четверки». Доктерманн отлично справился с этой задачей, к тому же ему немного помог Джон Кармак, безвозмездно предоставивший кусок кода, отвечавший за рендерер в DOOM. А вот другой код, касавшийся текстурированных пола и потолка, Apogee пришлось лицензировать за отдельные деньги. Но все остальное было написано самостоятельно: и маски текстур (они могли быть частично прозрачными, сквозь них можно было пройти, они покрывались дырками от пуль), и разрушаемые объекты, и динамическое освещение (никакой особой роли не играло, но выглядело круто), и смена высот, и еще многое другое по мелочам. Вот на это и ушло полтора года в те времена, когда крепкий хит создавался за восемь-десять месяцев.

Но вернемся к самому началу. Первое, что пишет уважающий себя креативный директор, это наброски к сценарию. Вот какими они были в случае с игрой, первое название которой звучало как **Rise of the Triad: Wolfenstein 3D Part II**.

После падения Гитлера истинные силы, стоящие за ним, скрылись в тени, планируя свой следующий шаг к захвату мира. Три крупные корпорации, некогда управлявшие Гитлером как марионеткой, создавали новую стратегию порабощения мира во славу своего синдиката под названием Триада. Вот их новый план: разработать ядерное оружие и ракеты V-3 для его доставки, а затем принудить планету склониться перед угрозой Армагеддона.

Впоследствии эти наброски превратились в то, что некоторые зачем-то называют «сюжет». Герой из первой части, Уильям Дж. Блажкович должен пробраться в крепость Триады (первый эпизод), найти вход в ее подземелье (второй эпизод), пройти его до самого конца (третий эпизод) и, наконец, спуститься в самые-самые глубины, в бункер Триады (четвертый эпизод). В процессе он может и должен убивать нацистов всех мастей и обоих полов, а в конце игры ему противостоит огромный ламповый компьютер, управляющий ядерными ракетами.

К счастью или к сожалению – тут уж мне сложно судить – в какой-то момент id Software отозвала права на разработку продолжения Wolfenstein 3D. Холлу пришлось вымарывать из сценария нацистов, максимально сохраняя отдельные детали – работа была проделана уже приличная: и арт нарисован, и живые съемки для анимации врагов и боссов в самом разгаре, и игровые фичи затачивались под борьбу с нацизмом. Впрочем, кроме свастик ничего толком и не пропало: почти все наработки в итоге пошли в ход. Теперь игрок – один из пяти членов группы HUNT (High-risk United Nations Taskforce), которая исследовала некий отдаленный остров, где вроде как затаились члены опаснейшего религиозного культа. Вскоре обнаруживается, что позади группы – сожженная лодка, а впереди – грозная крепость Триады. Требуются ли детали этой перспективе?..

Как ни странно, отзыв лицензии даже пошел игре на пользу. Холл, воспользовавшись оказией, добавил небольшой элемент RPG – у каждого из боевиков HUNT есть три характеристики: меткость, скорость и выносливость. По скупому описанию и рисованному портрету можно определить, кто в чем преуспел: меткие граждане меньше мажут, атлеты быстрее передвигаются, а качки способны принять на грудь большее количество пуль. Большинство игроков, впрочем, не особенно заморачивается и выбирает парня по имени Тарадино Кассат. Дело даже не столько в том, что он обладает крепко-середнячковыми характери-



Анки в кружочке – местный аналог колец... то есть, монеток. В прыжке с джамп-пада главное – это сгрести их побольше.



Вверху: Знакомьтесь: это переодетый Скотт Миллер, основатель Apogee. И таких здесь много.



Каждый кадр для анимаций щелкали отдельно. Пистолетик, надо полагать, дорисовывали уже вручную.



Вот она, наша политкорректная команда охотников за террористами!



Один плюс от ортогональных стен: благодаря этому ограничению, один из программистов игры написал генератор случайных уровней. Да-да, для шутера от первого лица. Нет, ну а что, Diablo можно, а им нельзя?





Вверху: Некоторые враги подвержены вирусному радикулиту – они категорически не желают смотреть вверх, туда, откуда на них летит смертоносная ракета.

Слева: Хорошо быть кошкою, хорошо собакою: где хочу – пролезу, где могу – загавкаю.

стиками, сколько в том, что он выглядит внушительнее прочих и к тому же идет первым по списку. А еще он был единственным игровым персонажем в shareware-версии Rise of the Triad (так тогда назывались демки), вышедшей за пару месяцев до релиза.

Дальше – больше. В оригинальном концепте предлагалось к стандартному набору из пистолета-автомата-пулемета добавить гранатомет; ближе к релизу ROTT приветствует игрока разнообразным оружием по нескольку раз на уровень. Простая как три копейки базука, боеголовки с тепловым наведением, разделяющиеся гранаты (понятно теперь, откуда у девастатора из Duke Nukem 3D ноги растут), раздвоенные снаряды, движущиеся «файрволлы», «пьяные» ракеты – с тех пор я больше ни в одном шутере не видел такого количества именно взрывчатых веществ. Еще в игре есть самая настоящая магия. Можно найти чудодейственную бейсбольную биту, которая одним взмахом запускает десять смертоносных бейсбольных мячей, а также посох, стреляющий волшебным шаром. Это было поистине ново… ровно два дня, прошедших между релизами ROTT и шутера от первого лица Heretic, в котором магия разных видов является основой для арсенала игрока.

Не меньшее удивление вызывают у неподготовленного игрока бонусы. Не зря Том Холл кивает на Super Mario в качестве референса: на каждом уровне можно и нужно собирать «монетки», сто штук которых дают дополнительную жизнь, а один из самых… скажем так, парадоксальных призов – это огромный галлюциногенный гриб. Если его поднять, то экран начинает шататься и покрываться разноцветными артефактами, не давая толком прицелиться. В игре есть пара мест, где коварный гриб нельзя обойти, поэтому приходится пережидать бэдтрип в каком-нибудь укромном уголке, подальше от врагов. Еще встречается волшебная косточка, превращающая героя в собачку. Она задорно рвет на клочки врагов и умело проползает под щелями доброжелательно приподнятых дверей. Обычно там скрываются какие-нибудь полезные бонусы вроде дополнительной жизни, бронежилета или режима полета. Да, полета! С отдельными клавишами для поворота головы вверх/вниз! В отличие от Кармака, программистам DIP удалось преодолеть гравитацию и отлепить ботинки героя от поверхности. Вы зря смеетесь, над этой проблемой бились все тогдашние гении-самоучки, работавшие с raycasting-движками. Полет позволяет проникнуть туда, куда обычным путем попасть категорически невозможно или очень сложно. Но может попасться и кое-что посерьезнее полета в геймплейном отношении. Я называю это «Режим скучающего бога». Нет, это не читерский godmode, а вполне игровой бонус. Взяв его, персонаж на какое-то время становится неуязвимым и начинает рассыпать волшебными самонаводящимися звездочками, распыляющими на атомы всех, способных держать оружие. О том, что бог скучает, свидетельствует полувопль-полузевок, раздающийся раз в несколько секунд откуда-то со стороны игрока. Короткого таймера этого режима обычно хватает если не завершить уровень, то хотя бы весьма капитально зачистить его.

Да, в отличие от «Вульфенштейна», Rise of the Triad нахрапом не берется. Игровая механика из чистого шутера – зашел в комнату, огляделся, перестрелял, пошел дальше – превратилась в сложносочиненную аркаду с элементами головоломки. Из своей предыдущей работы (DOOM) Том позаимствовал концепцию поиска ключей от разных дверей, а из своей неугомонной головы выудил джамп-пады и наступательные триггеры. Джамп-пады – это такие мини-батуты, работающие по тому же принципу, что и голубой гель в Portal 2, уж извините за кощунственное сравнение. Высоту прыжка регулировать нельзя, а вот направление полета – сколько угодно, что уже открывает богатые возможности для секретных помещений и головоломок. Масла в этот огонь аркадного безумия подливают

Внизу: Какими бы продвинутыми ни выглядели все эти текстуры, мебель, трупики, осветительные приборы – все равно некоторые моменты очень уж напоминают Wolfenstein 3D.





Слева: При близкой встрече с этой стеной здоровье начинает исчезать с приятным характерным шипением. Ненавижу их!

невидимые триггеры, активирующиеся в тот момент, когда игрок наступает на участок пола, внешне ничем не отличимый от соседей. Это уже не говоря о простых стенах, внезапно разверзающихся по нажатию соответственной клавиши. За счет всего этого знаменитые «секретки» Wolfenstein-3D усилились многократно. А уж сколько в игре ловушек! Огнеметы, вертушки с лезвиями, летающие туда-сюда файрболлы, проваливающийся пол, катящиеся булыжники, газовые ловушки – все они заставляли хорошенько планировать перемещения и воспитывать в себе хорошее чувство ритма. Super Meat Boy? Да ладно вам…

Отдельный респект заслуживает работа программистов над GAD (Gravitation Anomaly Disk). Это такой небольшой диск, обычно располагающийся в компании из 5-10 себе подобных, который может просто стоять на месте либо подниматься вверх-вниз или вперед-назад. Понятно, что движущихся платформ на тот момент было завались в любой игре, и в том же DOOM были подъемники, но только в Rise of the Triad пространство ПОД диском и НАД ним было не одним и тем же. Это первая известная реализация технологии «уровень над уровнем» (еще один Святой Грааль программистов начала девяностых).



Слева: Один из этих двух трупов на самом деле жив, просто притворяется. Стоит повернуться к нему спиной… а вот этого лучше не делать: враги умеют отбирать второе оружие (которое ракеты). В общем, если видите мирно лежащего триадера – стреляйте смело, патроны бесконечные.



Врет. Поверьте – нагло врет. Лучше пристрелить.

Шутки оптом и в розницу

Согласно журналу Computer Gaming World, игра Rise of the Triad обладает самым большим количеством чит-кодов, которое когда-либо помещалось в одну игру. Всего их там порядка 50, но некоторая часть отвечает не за бесконечное оружие или выдачу «пьяных ракет», а за включение-отключение текстур пола и потолка, например. Зацените, кстати, чувство юмора Холла: код, который выключает эти текстуры, звучит как GOTA386, а включающий их код – это GOTA486. Для тех, кто не понял: текстуры пола и потолка использовали столько ресурсов, что игра на «трешке» заметно притормаживала.

Из того же разряда есть такая хохма: если уменьшить размер отображаемого пространства экрана, то можно увидеть надпись Buy a 486! :]

Немало в игре и «пасхальных яиц». Если при запуске игры системное время указывает на Рождество (25-е декабря), то на заставке у одного из бойцов отряда HUNT появится шапочка, а в главном меню будет играть «Джингл Беллз». Еще на одном из уровней в тщательно заныканной секретке скрывается Таинственная Голова Скотта – речь о Скотте Миллере, разумеется. Двигающиеся стены запрограммированы таким образом, чтобы останавливаться при попадании на указанный квадрат или при встрече с другой стеной. Если же стенка не встречает такого препятствия, то она вылетает за край карты, а игра вываливается в DOS с надписью PushWall Attempting to escape off the edge of the map. Слова о побеге стены спровоцировали одного из художников на вот такой вот рисунок, который даже можно найти в игре!





Другой технологический прорыв – это противники и боссы. В отличие от всех имевшихся на тот момент аналогов (и еще на пару лет вперед), будущие фраги были не любовно отрисованы в подходящем редакторе, а оцифрованы с фотографий переодетых в соответствующую форму сотрудников DIP и Apogee. Сам факт того, что стреляешь практически в живых людей (благо анимации на это дело богатые были), бодрил похлеще любого адреналина. И, кстати, вот еще одна инновация ROTT: именно в этой игре впервые появился встроенный родительский контроль; уровень насилия и крови можно запаролить от дитя подальше. И поверьте, там есть чего паролить – во все стороны, включая лицо игрока, летят килограммы внутренних и внешних органов и разливаются литры крови! Ошметки! Счастье! Высший рейтинг жестокости по таблице RSAC! К пущей радости игрока враги и герои выкрикивают в зависимости от ситуации разные обидные слова, пусть и не столь обильно, как Дюк Нюкем. Все они были озвучены сотрудниками студии, а на роль снайпера-китаянки даже пригласили официантку из местной кафешки. Вот, кстати, еще один рекорд: Rise of the Triad стала первым шутером, в котором можно играть за женщину или за человека с отличным от белого цветом кожи.

Все равно мало креативных инноваций? Тогда вот такая очаровательная деталь: при выходе из игры вместо стандартного «Вы уверены, что хотите покинуть игру?» возникала картинка некоего действия и контекстная фраза для подтверждения. Например, нарисован электрический стул и надпись «Нажмите Yes, чтобы опустить рычаг». В этом случае раздавался присущий ситуации звук (электрического разряда), после которого следовал выход в DOS.

Релизную версию Rise of the Triad сопровождал мультиплеер на 11 персон, что выгодно отличало игру от первого DOOM: тот держал не больше 4 клиентов одновременно. Скажу честно: не играл. Один раз как-то попытался постреляться с приятелем по модему, но ужасное качество связи (шаговая АТС, 97-й год, даром что Москва) отбило всю охоту. А для компьютерных клубов того времени игра уже считалась устаревшей, там и Duke Nukem 3D-то не всегда можно было отыскать. Зарубежные коллеги все в один голос говорят, что играть было очень-очень весело, особенно при наличии гарнитуры. Пометьте заодно: ROTT – первая в мире мультиплеерная компьютерная игра со встроенной поддержкой микрофона.

В связи со всем вышеизложенным возникает справедливый вопрос: если Rise of the Triad была напичкана тонной чудесных превосходных вещей, опередивших свое время, почему про нее не пишут книжки и не снимают фильмы? Где история успеха, просто обязанная сопровождать такие гениальные продукты? Есть две причины, по которым этого не произошло.

Первое: движок. Как бы того ни хотелось Тому и его друзьям, архитектурный прорыв на Wolf3D был невозможен, а Кармак свой новый движок лицензировать на сторону не спешил. Всего два слова не позволили ROTT выбиться в люди: ортогональные стены. В немалой степени из-за них игра воспринималась как платформенный экшн с необычным видом «из глаз», ведь прямоугольники являются типичной составляющей этого «низкого жанра». Стены располагались исключительно под углом в 90 градусов, и изменить это было уже нельзя.

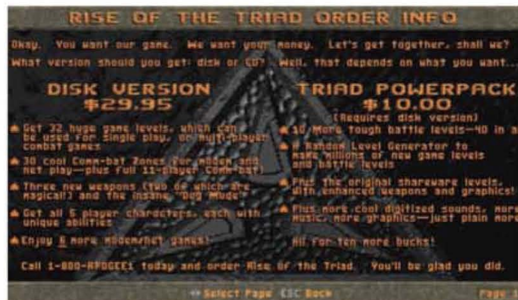
Второе: дата выхода. К 21 декабря 1994-го уже два месяца как вышел DOOM II со своим знаменитым мультиплеером. Несмотря на то, что ROTT была высоко оценена критиками, в продажах игра не преуспела. Не помогла даже всемогущая shareware-тактика, подсаживающая на продукцию Apogee тысячи игроков, и вышедшая чуть позже CD-версия с дополнительными уровнями (на диске также были фотографии дурачащейся команды разработчиков!).

Но это вовсе не мешает ознакомиться с ней, ведь это отличный пример хорошей игры, наполненной изящными задумками и удивительными возможностями. И не беда, что они, опередив свое время, попали под колеса чуть более раннего конкурента. Главное, что мы о них помним, пусть и всего лишь в рамках этой рубрики.

Ну а теперь, как вы уже наверняка догадались, вас ждет интервью с Томом Холлом, креативным директором и руководителем разработки Rise of the Triad. **СИ**



Вверху: Под грибами мир не становится меньше, но прицел начинает гулять как братва в кабаке, а все объекты вдруг приобретают забавный цветастый оттенок. К счастью, это ненадолго.



Внизу: Игра распространялась в нескольких вариантах, один из которых (стоимостью в 90 баксов) предполагал закупку аж 10 копий игры по стоимости трех для увлекательных сетевых баталий.



Слева: Представительство капитана Очевидность обустроилось в левом верхнем углу.



Внизу: Рука скучающего бога любезно предоставлена художником Тимом Нэво, голос бога – Том Холл.

Том Холл

- сооснователь и креативный директор **id Software**
- сооснователь **Ion Storm**
- сооснователь **Monkeystone Games**
- сооснователь **Loot Drop**

? Вопрос в лоб: почему вы ушли из id Software в DIP? Судя по таймлайну, вы только-только закончили дизайн-документ к DOOM, неужели вам не нравилась игра?

Нет, игра-то была великолепной, но для креатива пространства было маловато. Я не был доволен, они не были довольны. Мы разошлись.

? А чья именно была идея взять и сделать полноценный сиквел к Wolfenstein 3D? Ваша или Миллера с Бруссаром?

Основная история про трех злобных боссов (которых я превратил в четыре или пять) принадлежала Скотту... а про то, что игра станет сиквелом, – по-моему, Скотт с Джорджем сами договаривались с id. Мне так кажется.

? Расскажите о вашей The Developers of Incredible Power: кто собирал команду? Почему там не было ветеранов Apogee, таких как Тодд Реплоугл или Ален Блум? Вы работали в одном офисе с Apogee? Судя по фоткам, весело у вас там было!

Людей в команду нанимал я сам, да. Тодд работал над Duke Nukem II, я там помог ему с сюжетом, боссами и предметами, кажется. Это было весело. Потом они начали работать над Duke Nukem 3D в параллели с нами. Да, сидели в том же офисе!

? Вы можете рассказать нам правду об отзыве лицензии на Wolfenstein 3D? Сколько времени оставалось у вас, чтобы превратить игру в Rise of the Triad?

Ну, мы сделали прототип и наброски, а они были чертовски заняты продолжением DOOM и все такое, и для них то, что у нас получалось, было прошлый век уже, вот и отозвали лицензию. Ничего особенного, просто… эх.

? Почему в игре так мало ярких текстур и объектов? Понятно, что работать со стенами, отображающимися строго под 90 градусов, сложновато, но ведь вся игра была усеяна одной и той же мебелью, зарешеченными окнами и однообразной палитрой для большинства стен (кроме тех прикольных ягуаровых огненных стеночек)!

Текстур и персонажей было гораздо больше, чем в Wolfenstein 3D, который служил нам образцом для подражания

Фотограф: Билли Браунинг

Справа: Связать смерть и тортик догадались еще до выхода Portal – это сделал британский комик Эдди Иззард в коротком скетче, название которого приведено на майке Тома Холла.



(поскольку лучше него мы еще ничего не делали). DOOM 2 и Duke Nukem 3D, конечно, покрасивее были, но они к тому моменту еще не вышли. Наезжаем на арт задним числом, да?

? Среди прочих идей одной из самых впечатляющих были оцифрованные и анимированные картинки реальных людей (неплохо замаскировавшихся, впрочем). Это было действительно круто по тем временам! Как вы дошли до такой идеи? Я видел ранние наброски тех же боссов (на сайте 3D Realms), жалкое зрелище же.

Я просто решил, что будет здорово разнообразить игру. Мы затарились всякой всячиной из Home Depot (*что-то типа IKEA в США. – Прим.ред*), одевали сотрудников в разные шмотки, собирали хитрые девайсы, делали фотографии и самые лучшие из них приукрашивали в редакторе. Оружие и форменную одежду мы получили от одного парня, который работал на местной ярмарке, торговал всякой военной атрибутикой.

? Rise of the Triad вышла аж через год после Doom, и находились такие граждане, которые называли RoTT «клоном Дума». У них действительно много общего: автокарта, кровища, даже полноэкранное главное меню выглядело, как в Doom. Скажите честно: было что одолжить у Кармака и Ромеро?

Да нет, прямого наследования DOOM не было – гораздо больше у Wolfenstein и, как ни странно, у Super Mario (грибы же!). Большое влияние аниме со всеми этими «пьяными ракетами» и все такое... DOOM – отличная игра, они проделали великолепную работу, доведя игру до финишной черты, они молодцы. Ваша мысль в чем-то даже верна: обе игры выступают в одном жанре, и мы хотели догнать и перегнать чисто по реализации и числам (у нас был мультиплеер на 11 игроков, например). Но вообще-то мы старались отойти по функционалу. У нас были совершенно двинутые режимы и настройки для десматча, например. Мы придумали рокет-джамп задолго до Quake (и в отличие от нее он требуется для прохождения игры) и джамп-пады еще до того, как они появились в Half-Life и Quake 3 Arena, но что-то я не слышал, чтобы об этом рассуждали вслух! Если бы это был клон DOOM, он был бы более мрачным и менее сумасшедшим, ага? К тому же это я придумал схему поиска ключей для отпирания дверей в DOOM (скорее даже взял из Commander Keen), так что не надо грязи: я сам себя копирую!

? В игре представлен божественный саундтрек с очень интересными переложениями классических мелодий. В титрах говорится, что музыку делали Бобби Принс и Ли Джексон – а кто из них больше всего написал? Кстати, я обратил внимание на то, что в Apogee довольно рано начали использовать формат CD-ROM, но вот CD-Audio не использовался еще долгое время, почему так?

Я думаю, что основную часть написал Ли (хотя память у меня уже не та). В те дни не так много народу обладало таким сокровищем, как CD-ROM, производство приводов было не из дешевых, а RoTT вышла до того, как они стали массовыми...

? В 2009-м Скотт Миллер анонсировал «перезагрузку» Rise of the Triad, вы с ним говорили на эту тему? Стали бы делать сиквел или римейк RoTT, будь у вас такая возможность?

Нет, я с ним уже давно не общался. Мне на самом деле нравится снова работать с Ромеро и Брэндой Брэтуэйт (*заслуженная геймдизайнерша серии Wizardry и автор книги «Секс в видеоиграх» – Прим. ред.*) и Ларалин МакУильямс (*экс-директор одной из самых крупных MMO Free Realms. – Прим.ред*), они все просто супер. Я, вообще, не прочь помозговать над разными сумасшедшинками, но вот прямо сейчас RoTT 2 мне в своих планах разместить негде.

? Если вам есть что сказать ретрогеймерам, всем тем, кто до сих пор любит и играет в Commander Keen, Rise of the Triad, Anachronox – пожалуйста, будьте так добры.

Спасибо вам всем за то, что вы играете в те штуки, которые мы создавали в маленьких комнатах в Техасе. Нам очень нравилось их делать. Они безо всяких оговорок были придуманы во имя любви к играм, и я счастлив, что людям нравятся и ощущения от прохождения, и персонажи, в которых мы вдохнули жизнь.

? Бонус-трек:

Anachronox 2? С удовольствием, хоть сейчас, но не в качестве наемного руководителя. Если и выпадет такой шанс, то я хочу полностью контролировать будущее этой игры. **СИ**

WIDESCREEN

Лучшие фильмы в кинотеатрах



Михаэль Агафонов



Пункт назначения 5

25 августа Смерть вернется, чтобы собирать долги, – уже в пятой части «Пункта назначения». Сэм Лоутон предвидит скорое крушение моста и тем самым спасает жизни нескольких человек. Но никто из них не знает, что обмануть Смерть невозможно: она знает много способов (чаще всего весьма кровавых) забрать к себе тех, кого она выбрала.

Феномен хоррор-сериалов родился, расцвел и умер в 80-х, когда на экраны из года в год выходили сиквелы «Пятницы, 13-е», «Кошмара на улице Вязов» и других прибыльных молодежных триллеров (нынешней молодежи они, впрочем, чаще всего известны уже по римейкам). Критики в пух и прах разносили продолжения, с каждым разом становящиеся все слабее, но сериалы неизменно приносили хорошую кассу, да и мода на фильмы ужасов тогда была невероятно велика. К концу десятилетия волна спала, и молодежные ужасы стали появляться все реже: зрители устали от однообразных постановок.

Резонанс случился в 1996-м после феноменального успеха «Крика» Уэса Крейвена, продемонстрировавшего, что хорроры все еще могут быть не только интересными и умными, но и коммерчески успешными. Однако на этот раз царствование слешэров длилось недолго: по большей части потому, что авторы бесконечных клонов «Крика» и не думали продолжать тотальное переосмысление жанра, начатое Крейвеном, а просто снимали незамысловатые «вариации на тему», не слишком далеко ушедшие от похожих безделушек образца двадцатилетней давности. Так, уже к началу нулевых жанр молодежных ужасов вновь стал неактуален.

Тут-то и появился «Пункт назначения», скрывавший за личиной типичного триллера «в лучших традициях «Крика» куда больший потенциал. И отвечавший законам хорроров тех лет узнаваемый актерский состав (в числе которого была звезда «Американского пирога»



Шон Уилльям Скотт и выходец из сериала «Бухта Доусона» Керр Смит) был лишь приманкой для зрителя к действительно новаторской истории. Идея ленты появилась у сценариста Джеффри Реддика после изучения новостных заметок о произошедшем в 1996 взрыве самолета, который до сих пор дает почву для спекуляций (выяснить причину трагедии так и не удалось). Изначально Реддик надеялся, что его сценарий будет использован в одном из эпизодов сериала «Секретные материалы», но продюсеры забраковали его разработки. Однако текст сильно приглянулся его коллегам по сериалу Джеймсу Вонгу и Глену Моргану, которые решили превратить историю в полнометражную картину.

В итоге фильм рассказывал о старшекласснике Алексе Браунинге, отправляющемся вместе с классом в Париж. Незадолго до вылета самолета у Алекса случается видение грядущего взрыва, и юноша успевает покинуть рейс в компании учительницы и нескольких одноклассников. Взрыв действительно происходит, а вскоре чудом спасшиеся герои начинают один за другим погибать в результате подозрительных несчастных случаев. Постепенно Алекс понимает, что его видение нарушило планы Смерти, и та намерена во что бы то ни стало отправить на тот свет выбранных ею людей.

Вышедшая в марте 2000 лента была тепло встречена поклонниками жанра и собрала более 117 миллионов в прокате, хотя мнения критиков по её поводу разделились. Интересно, что несмотря на отлично поддающуюся тиражированию тему, продюсеры не спешили превращать фильм в сериал. Сиквел вышел только через три года с уже новой командой: Реддик ограничился разработкой сюжета, на этот раз сосредоточенного на группе незнакомцев, спасшихся во время масштабной автокатастрофы. При примерно таком же бюджете, как и оригинал (26 миллионов долларов), фильм собрал в прокате 190 миллионов, а также стал самым популярным и восхваляемым фильмом сериала. Создатели ввели традицию на трехлетнюю паузу между фильмами цикла, выпустив открывавшийся крушением американских горок «Пункт назначения 3» в 2006 (его вновь поставил Бонг), а четвертую часть (в оригинале носившую название «Последний пункт назначения») в 2009. Последний был очень холодно встречен критиками (обвинявшими фильм о трагедии на гонках в том, что он окончательно превратил идеи сериала в повод демонстрации замысловатых смертей), но собрал очень хорошую кассу, сделав появление пятой картины вопросом времени.

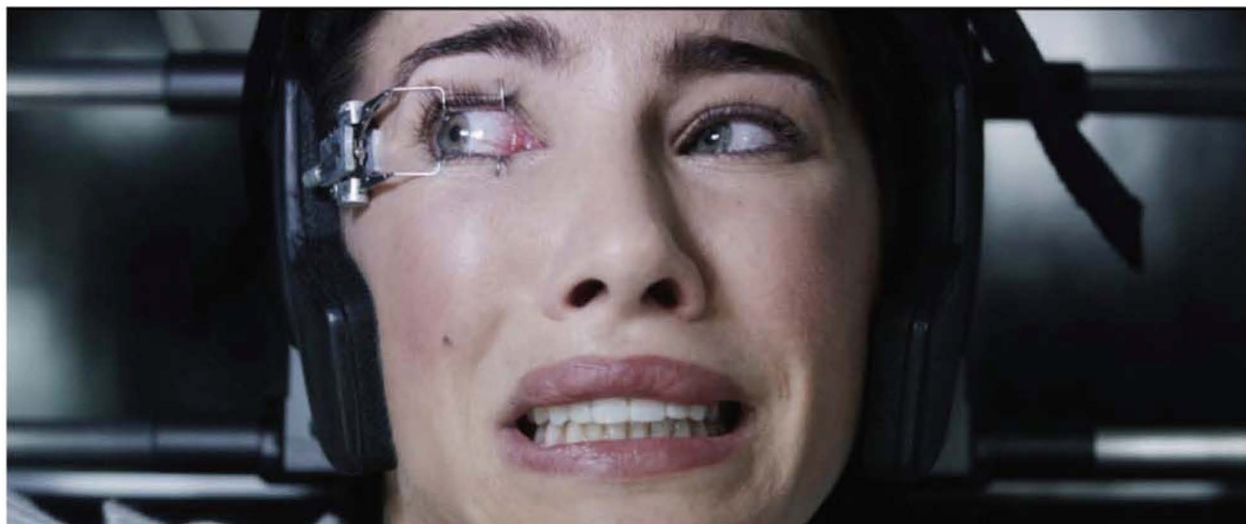


Вверху: «Пункт назначения» – из тех хорроров, на которые стоит идти с девушкой.

В РЕЖИССЕРСКОМ КРЕСЛЕ СИДИТ СТИВЕН КУЭЙЛ, РАБОТАВШИЙ АССИСТЕНТОМ ДЖЕЙМСА КЭМЕРОНА НА «АВАТАРЕ» И «ТИТАНИКЕ».

Вопрос этот оказался решен даже быстрее, чем прежде: «Пункт назначения 5» выходит всего через два года после прошлой ленты. Испугавшись того, что после слабой четвертой части зрители проигнорируют очередной сиквел, продюсеры пообещали «вернуться к истокам сериала», и уделить достаточно внимания не только смертям, но и героям (с этим в последних частях было особенно плохо). На новый уровень должна выйти и визуальная составляющая – на этот раз в режиссерском кресле сидит Стивен Куэйл, работавший ассистентом Джеймса Кэмерона на «Аватаре» и «Титанике». Фильм снят в формате 3D, и сцена крушения моста в объеме действительно очень зрелищна.

Уже известно, что в случае успеха картины студия готова снимать шестую и седьмую серии одновременно. Их можно понять: тема смерти слишком необъятная, чтобы не пытаться на ней заработать. В конечном итоге, если убийц из «Пилы» можно было остановить, то тут Смерть всегда выходит победителем. **СИ**



Дневники редакции

Для тех, кто только что присоединился к нашему эксперименту, напомню, что «Приключения Курта Леннона» можно рассматривать как попытку «прохождения с ограничениями» – в hardcore-режиме, никого не убивая и не кушая мясных продуктов – либо как ролевой отыгрыш постъядерного пацифиста-вегетарианца. Ма-аленькая проблема заключается в том, что задуманный разработчиками финал, битва за плотину Гувера, при всей своей эпичности не очень-то соответствует убеждениям нашего героя. Но ведь к финалу можно и не торопиться...



Знак «Falling rocks» не врёт – если пойти налево, рискуешь получить валуном по голове.



Вариант «Will you give me some fashion lessons?» в диалоге, к сожалению, отсутствует.



Илья Ченцов

Fallout: New Vegas

(Продолжение. Начало в «Стране Игр» №2)

24 апреля 2011 года, 12:14

Итак, Курт Леннон пришёл в себя недалеко от входа в вегасский Фрисайд, совершенно не помня, чем он занимался последние несколько месяцев. Видимо, дала знать о себе травма головы. В журнале, правда, был список заданий, но они, объясняя, что надо сделать, не давали ни малейшего понятия, зачем и кому это нужно.

Понемногу приходя в себя, он вспомнил, что зачем-то хотел попасть на Стрип.

24 апреля 2011 года, 12:16

Заглянув в куртов рюкзак, я порадовался, что эту игру делал не Хидео Кодзима – несмотря на прошедшие с момента последнего сохранения месяцы, всё продукты были в полном порядке. Кстати, в хардкор-режиме было бы, на самом деле, уместно сделать, чтобы они протухали.

24 апреля 2011 года, 12:26

Только Курт зашёл в Фрисайд, как сразу же получил очередное жалованье от «королей» – жаркое из бельчатины. Догнать гонца и сказать «я это не ем» не получилось. Да и невежливо было бы, наверное.

24 апреля 2011 года, 12:30

Увы, у Курта по-прежнему нет ни паспорта, ни двух тысяч крышечек, ни достаточного уровня навыка Science, чтобы пробраться на Стрип. Значит, отправляемся бомжевать ради экспы.

24 апреля 2011 года, 14:15

Первая остановка – хата Нила у Чёрной Горы. Теперь Курт согласился помочь мутанту, а тот предложил встретиться на вершине горы, предупредив, что ему туда будет попасть проще, чем хиппану.

И он был прав – не прошёл Курт и двух шагов, как навстречу ему выбежал здоровенный найткин с мечом. К счастью, метнув в Курта пару гранат, он провалился на другую сторону уровня, где теперь и бегает, ворча «ничего не вижу». Наружу торчит только меч. Мирно договориться с мутантом не получается.



Справа: Стоит лишь упомянуть охранному роботу название «1С», как он сразу становится более сговорчивым.

Хм-м, а не попытаться ли обезоружить его? Думаю, такое мирное насилие не противоречит убеждениям героя.

24 апреля 2011 года, 14:26

Ах ты чёрт! Прицельно атаковать в меч можно только огнестрельным оружием, которого у Леннона – правильно, нет.

(В скобках замечу, что это ерунда какая-то – почему кулаками нельзя целенаправленно бить по морде/пузу/рукам? Это ж не только способ уменьшения вражеских хитпойнтов, но и ролевой элемент. Наверное, иначе баланс рушится.)

Кстати, и перк Jinxed (помните, в старых Fallout, когда в драках промахи – и героя, и врагов – с большой вероятностью превращаются в критические?) был бы пацифисту очень кстати. Но в New Vegas, кажется, такого нет.
Что ж, не продолжить ли нам путь на гору?



Как выяснилось, ошейник и кожаное бельё – это повседневная форма проституточной одежды, а ночная рубашка – непосредственно рабочая.

24 апреля 2011 года, 14:32

Патрульные мутанты очень смешно ковыляют в такт музыке. Это несколько снимает напряжение, вызванное необходимостью прятаться от них.

24 апреля 2011 года, 14:48

Опять мы забрели куда-то не туда. Ну и замечательно! Место называется Scorpion Gulch, однако скорпионов пока не видно, зато слышно шум моторов, будто где-то рядом стоит вертолёт. Похоже, это «чёрный ход» с Чёрной Горы в Hidden Valley.

24 апреля 2011 года, 14:59

Курт нашёл горящие останки скорпиона. Да тут бояться надо не этих членистоногих, а тех, кто их запросто поджаривает, да ещё так незаметно.

24 апреля 2011 года, 15:17

Знаете, что такое «смешанные чувства»? Это когда вам удаётся спрятаться от толпы разъярённых мутантов под полуразрушенным куполом, только чтобы обнаружить, что ваше убежище радиоактивно, лекарств от радиации у вас нет, а мутанты уходить не торопятся. К счастью, с другой стороны купола нашлась дырка, рядом с которой стоял Нил. Оказалось, его план был таков: он отвлекает охрану – мол, в деревне посторонний, – а Курт идёт в «офис» Табиты. «Погоди, так я же и есть посторонний», – попытался возразить Курт. «Правильно. Так что постарайся не попадаться им на глаза», – спокойно ответил Нил. Э-э... о'кей.

24 апреля 2011 года, 16:06

«Да, только отозвать снайпера с базукой тоже было бы неплохо», – подумал я, загружая сохранёнку.

24 апреля 2011 года, 16:12

На мутантском складе нашёл и отремонтировал (благодаря навыку Science) Ронду – робота-служанку (интернеты подсказывают, что любовницу) Табиты. Может быть, если я приду с ней, Табита не будет зверски убивать меня?

24 апреля 2011 года, 16:17

Табита встретила Курта и Ронду уже за дверью склада. Забавно было слышать её одновременно по радио и вживую. Оказывается, «болезнь» Ронды прервала какое-то их с Табитой путешествие, которое они теперь и решили продолжить. Пойти, что ли, с ними?

24 апреля 2011 года, 16:31

Это была не очень хорошая идея. Хотя большая часть супермутантов разбежалась, у подножия горы ещё остались отщепенцы, норовящие подстрелить ге-



В одной из сотрудниц «Гоморры» я внезапно опознал дочь Ктулху. Семейное сходство выдала характерная распальцовка.





роя. Хуже того, как только начинается перестрелка, Табита, вроде бы «подружившаяся» с Куртом, вновь становится агрессивной. Так что лучше посмотрим, что тут ещё есть на горе.

24 апреля 2011 года, 16:36

Механик Рауль, пленник Табиты, не хочет становиться компаньоном Леннона, да и сам уходить не собирается.

Нам тем временем дали десятый уровень. Наверное, стоит качнуть Science и попробовать прорваться на Стрип. Хм, но какой же перк взять? Animal Friend уже не кажется таким желанным, когда есть Terrifying Presence – возможность разогнать врагов одной фразой в диалоге. С другой стороны, со зверями-то разговор не заведёшь. А считаются ли животными кентавры и deathclaw?

Тяжёлый, тяжёлый выбор. Что ж, если я иду в большой город, лучше, наверное, взять подмогу в общении с людьми.

24 апреля 2011 года, 16:54

Взламывать терминалы в Fallout: New Vegas гораздо полезнее, чем, э-э, в «Предтечах» – среди дневниковых записей можно раскопать ценную информацию. У Рауля, например, там упоминается пароль к комнатке, где он сидит, а у Табиты сказано, где она прячет ключ от своей радиорубки. Почитав её заметки, можно также провести параллель с предводителем засевших в подвале завода REPCONN супермутантов (Курт, правда, с ними не встречался, но я-то помню): тот дружит с коровьим черепом, а Табита – со сломанным, выключенным роботом. Шизофрения налицо, как и диагностировал доктор из Джейкобстауна.

24 апреля 2011 года, 17:01

Прихватив из сундука Табиты пистолет (только для обезоруживания противников), Курт направился на Стрип, где встретил робота Виктора, спасшего ему жизнь в начале игры. Вроде как. Давно это было, короче. Виктор рассказал, что на самом деле его личность может перемещаться между разными секьюритронами (одноколёсными роботами-телевизорами), чем и объясняется тот факт, что его физиономия преследует героя повсюду. Как познавательно!

Виктор передал Курту приглашение от мистера Хауса, который нашему герою показался недостаточно большой шишкой, чтобы со всех ног бежать к нему на приём. Так что хиппан решил вначале оглядеться – и помимо полуобнажённых проституток (или танцовщиц? Игра подсказывает, что они hooker, но пройти с ними в номера не получается) и глазеющих на них зевак заметил мужика, из которого надо было выбить долг. Первая попытка окончилась для хиппи летальным исходом, но со второго раза ему удалось договориться мирно: ты, мол, дай мне свою шляпу, а я там наплету, что от тебя только она и осталась. Но стремглав сдавать квест Курт не побежал, а вначале заглянул в казино «Гоморра».

24 апреля 2011 года, 17:18

«Если красотка, что с тобой, ищет работу, ты мне скажи», – намекает крупье. Только красотку (Кэсс) мы с Куртом оставили... уж и не помню где. И сдать её, гм, «на мясо» не получается.

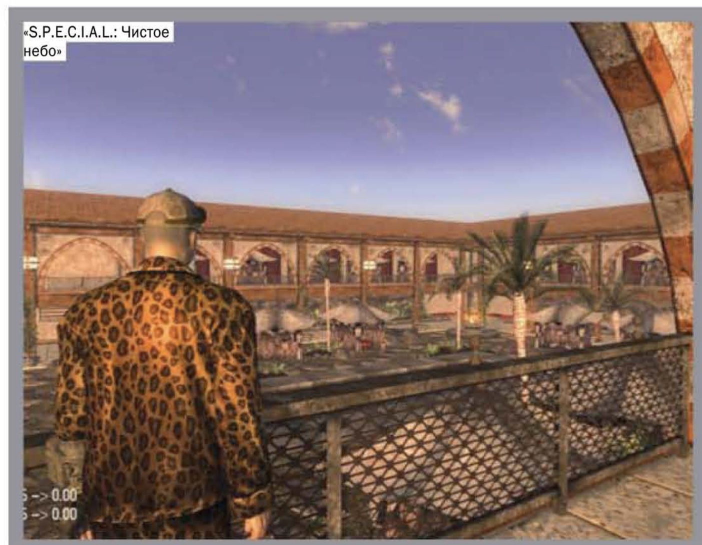
24 апреля 2011 года, 17:28

Внутри «Гоморры» Курт наконец получает шанс профессионально задействовать проститутку. Однако под натиском его пижамы она расклеивается и рассказывает герою о своей несчастной любви – неком Карлитосе. Леннон обещает помочь Джоане найти его в обмен на секс. Работа-то плёвая – местонахождение Карлитоса подсвечивается на карте, стоит лишь выбрать квест и щёлкнуть по «Show location». Как-то даже слишком просто получается. Обманчиво просто... Почему бы Джоане не сказать *примерно*, где он может быть, а там бы я уже расспросил...

24 апреля 2011 года, 17:51

Весна, весна! Солнышко на улице – это хорошо, а блики на мониторе – не очень. Делаю перерыв.

(Продолжение следует.) **СИ**


«S.P.E.C.I.A.L.: Чистое небо»

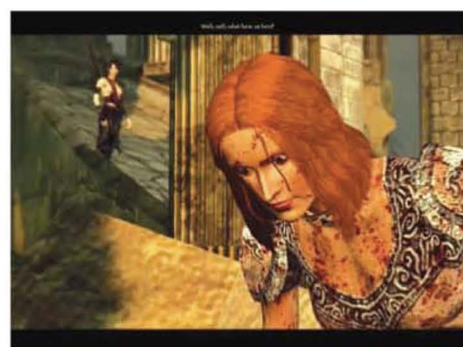


ПАТРУЛЬНЫЕ МУТАНТЫ ОЧЕНЬ СМЕШНО КОВЫЛЯЮТ В ТАКТ МУЗЫКЕ.

Шлюшистого вида девицы с претензиями обожают встречать героев RPG фразой «Well, what do we have here?» и её вариациями. Вспомним хотя бы Dragon Age или Vampire: The Masquerade – Bloodlines.







БУДЬ ХИТРЫМ!

Сэкономь 700 руб. на годовой подписке!



Супержурнал «Страна Игр» и видеожурнал Level Up!

Подписка с доставкой на 12 месяцев по цене 2300 руб.

Подписка с доставкой на 6 месяцев по цене 1300 руб.

Еще выгоднее!

Подписка на комплект РС ИГРЫ 2 двуслойных DVD и СТРАНА ИГР 1 двуслойный DVD

на год – 3960 руб., на 6 месяцев – 2178 руб.

Это легко!

1. Разборчиво заполни подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **http://shop.glc.ru**.
2. Оплати подписку через любой банк.
3. Вышли в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
   - по электронной почте subscribe@glc.ru;
   - по факсу 8(495) 545-09-06;
   - по адресу 115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Внимание!

Если произвести оплату в феврале, то подписку можно оформить с апреля.
Для жителей Москвы (в пределах МКАД) доставка может осуществляться бесплатно с курьером "из рук в руки" в течение трех рабочих дней с момента выхода номера на адрес офиса или на домашний адрес.
Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

Узнай, как самостоятельно получить журнал намного дешевле!

ЗВОНИ! ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)663-82-77** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ТВОИ ВОПРОСЫ, ЗАМЕЧАНИЯ И/ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ
Н… »

- ☐ на 6 месяцев
- ☐ на 12 месяцев

начиная с ____________ 201 г.

- ☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
- ☐ Самостоятельное получение

Доставлять журнал курьером:

- ☐ на адрес офиса*
- ☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________
область/край ____________
город ____________
улица ____________
дом ____________ корпус ____________
квартира/офис ____________
телефон (код) ____________
e-mail ____________
сумма оплаты ____________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение	ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
	ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
	р/с № 40702810509000132297
	к/с № 30101810900000000990
	БИК 044583990 КПП 770401001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа — Сумма
	Оплата журнала « »
	с 201 г.
	Ф.И.О.
Кассир	Подпись плательщика
Квитанция	ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
	ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
	р/с № 40702810509000132297
	к/с № 30101810900000000990
	БИК 044583990 КПП 770401001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа — Сумма
	Оплата журнала « »
	с 201 г.
	Ф.И.О.
Кассир	Подпись плательщика

События

Техника, гаджеты, Интернет , игры и другие полезные штуки



Николай
Арсеньев



Дружелюбное 3D

Новая линейка телевизоров LG с поляризационным 3D

Если после кратковременного знакомства с 3D-фильмами и играми на примере общедоступной NVIDIA 3D Vision ваши глаза и мозг попросились в долгосрочный отпуск, не стоит отчаиваться – организм не лишил вас удовольствия лицезреть объемное изображение. Просто нужно отказаться от технологии поляризационных затворов, применяемых в 3D Vision, и попробовать систему поляризационных фильтров.

LG выпустила новую линейку 3D-телевизоров под названием Cinema 3D. Она включает в себя модели на 32, 42 и 55 дюймов. Главная фишка – поляризационное покрытие. В паре с комплектными легкими 16-грамовыми очками оно создает для глаз стереокартинку, не нагружая зрения и не затемняя (в отличие от затворов) картинку. Дополнительную яркость изображению придает LED-подсветка и дополнительное покрытие 3D Light Boost. Еще одно важное преимущество Cinema 3D – стереокино можно смотреть в компании, и совершенно не важно, кто где сидит, картинка останется трехмерной для каждого.

Телевизоры уже появились в продаже в России, монитор с аналогичной технологией запаздывает до конца июля-начала августа.

Ситхи против Республики

Игровые гаджеты от Razer для фанатов Star Wars

Выпуск тематического игрового железа, похоже, набирает обороты. Находящаяся в разработке игра Star Wars: The Old Republic (SWTOR) пока доступна фанатам только в виде тематической периферии. Дизайнеры Razer совместно с BioWare и LucasArts представили полный экип для фанатов.

Линейка периферии получила уникальный дизайн. Центральное же внимание приковано к клавиатуре SWTOR Gaming Keyboard ($200), получившей от создателей цветную сенсорную ЖК-панель с поддержкой multi-touch. Над ней расположены 10 клавиш, которые можно будет использовать для вызова тех или иных абилок в игре. В левой стороне находятся пять программируемых клавиш с двойным назначением (можно навесить 10 функций/макросов). В остальном все как обычно, раскладка классическая. Подсветка клавиш золотистая, ход небольшой. Клавиатура снабжена LED-подсветкой.



Следующий экспонат – SWTOR Gaming Mouse ($130). Если вглядеться в ее формы, можно узнать очертания хорошо знакомой нам Razer Naga Epic. Все те же 17 программируемых клавиш, возможность работы как с хвостом, так и без, сенсор с лазерной подсветкой 3.5G (5600 dpi), зарядная станция, она же ресивер. В пару к мышке можно присмотреть двусторонний ковер SWTOR Gaming Mouse Mat ($50).

Заключительным аккордом стал анонс гарнитуры SWTOR Gaming Headset ($130) с поддержкой звука 5.1. Это позволит отчетливо позиционировать звук в играх.

Демоны наступают!

Наши друзья из Mail.ru делятся грандиозными новостями из мира Canaan Online: обновленная версия игры предлагает храбрецам исследовать опасную Серую область, скрывающую город демонов Тайсин!

Серая область – новый регион, где обитают весьма серьезные противники вроде Мятежного ангела-хранителя и Темного архангела. Именно здесь демоны выстроили свою столицу – Тайсин.

Близость демонов спровоцировала агрессивные настроения среди жителей Канаана — стычки между игроками участились. Чтобы столкновения не вышли из-под контроля, организацию боев поручили городским советникам по ресурсам. Теперь горячие головы получили легальный повод выпустить пар, а в городах сохраняется порядок. Обновление порадует и тех игроков, кто предпочитает приключения в коллективе единомышленников: здания гильдий теперь развиваются до 5 уровня, что приносит членам гильдии немало бонусов.

Познакомиться с подробным описанием обновления можно на официальном сайте игры: http://canaan.mail.ru.

Копать или не копать?

Запущено крупное обновление для MMORPG нового поколения Battle of the Immortals! Отныне герои способны вырасти до 110 уровня, сразиться на 9-м уровне Бездны и принять участие в археологических раскопках!

Самой интересной особенностью обновления стали новые приключения: «Затерянные руины», «Сокровища крылатого змея», «Исследователь пирамид» и «Пирамида». Теперь игроки не только поохотятся на невиданных чудовищ, но и займутся настоящей археологией.



Обновление уже запущено на всех серверах Battle of the Immortals. Подробную информацию об обновлении читайте на официальном сайте игры: http://boi.mail.ru.

Нет проводов, нет проблем

Беспроводная гарнитура SPEEDLINK METIS

Беспроводными технологиями уже никого не удивишь, однако многие вещи до сих пор находятся на привязи. Например, наушники или гарнитуры. SPEEDLINK предлагает свой вариант избавления от оков в виде беспроводной стереогарнитуры METIS (SL-8765-SBK).

Смотрится SPEEDLINK METIS современно, изящно. Амбушюры покрыты мягким материалом, похожим на кожу. Головную дужку можно регулировать. Хоть она и жесткая по конструкции, смягчит «приземление» специальная обшивка. Как и у всякой гарнитуры, у METIS есть микрофон. Удобен тем, что его можно опускать и поднимать. На корпусе гарнитуры расположены выключатель и регулятор громкости.

Для передачи сигнала используется частота 2.4 ГГц, связывается гарнитура с компьютером благодаря USB-передатчику. Радиус действия достигает 8 метров (без преград), что позволяет с комфортом перемещаться по квартире. Встроенного аккумулятора (емкость 300 мАч) хватает на 8 часов беспрерывной работы. Для подзарядки в комплекте поставки есть USB-кабель длиной 1.3 метра. SPEEDLINK METIS весит всего 130 грамм. О цене и начале поставок данных не поступало.



Больше планшетов, хороших и разных

Планшет от WEXLER с диагональю 9.7 дюймов



WEXLER продолжает осваивать нишу планшетов, представив дальнейшее развитие линейки в лице WEXLER. TAB 9701. Как и предыдущий гаджет, планшет основан на операционной системе Android 2.3.

В WEXLER.TAB 9701 используется емкостный 9.7-дюймовый экран с разрешением 1024x768 пикселей (IPS) и поддержкой функции multi-touch. Начинка вполне типична и включает некий ARM-процессор с частотой 1.2 ГГц, аппаратный видеоускоритель, оперативную память объемом 512 Мбайт. На дисковое пространство не поскупились, 8 Гбайт на первое время будет достаточно даже для установки доброй сотни приложений из Android Market. Расширить дисковое пространство можно с помощью карты памяти MicroSDHC. Из любопытных функций отметим возможность подключения внешних USB-устройств, например, внешних жестких дисков.

Как и любой приличный планшет, WEXLER.TAB 9701 снабжен модулем Wi-Fi (802.11b/g/n), а заодно еще и 3G-модулем (WCDMA, до 7.2 Мбит/с). Также есть датчик положения в пространстве и GPS-приемник с функцией A-GPS. В наличии сразу две камеры, фронтальная на 0.3 Мпикс и еще одна на 3.0 Мпикс на тыльной стороне. Мощности начинки хватает, чтобы воспроизводить видео в разрешении 1080p, его можно выводить на внешние устройства благодаря наличию порта mini HDMI.

WEXLER.TAB 9701 появится в продаже в сентябре этого года по цене 13 900 руб.

Музыкальная труба

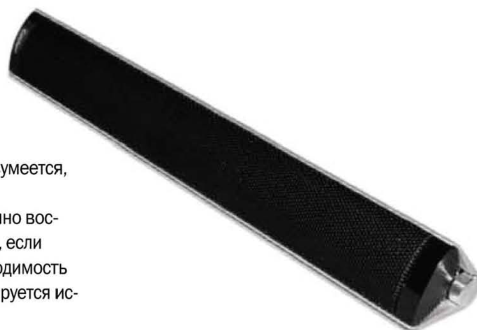
Портативная акустика MP250 от Edifier

Edifier пополнила свое портфолио еще одной портативной акустикой, при этом с довольно высокой выходной мощностью. Изучаем Edifier MP250 с пристрастием.

Первое, что чем Edifier MP250 привлекает взгляд, неординарный дизайн. Перед нами своеобразная труба, выполненная из полированного алюминия. Ее габариты составляют 261x36x44 м, а вес 0.33 кг. Выглядит стильно и современно. Конструкция включает два овальных динамика (3x 1.25 дюйма) мощностью 2 Вт каждый, что очень даже неплохо для подобного типа устройств. Соотношение сигнал/шум составляет 75 дБа, а искажения не превышают отметки 1%. Разумеется, есть электромагнитное экранирование.

Для питания системы достаточно USB-подключения, более того, устройство способно одновременно воспроизводить аудиосигнал, поступающий через USB. Возможности MP250 существенно расширяются, если вспомнить о существовании привычного 3.5-мм разъема (AUX). Разумеется, никто не отменял необходимость подключения MP250 к USB, ведь должна же система чем-нибудь питаться. Уровень громкости регулируется исключительно с устройства, с которого идет воспроизведение звука.

Комплект поставки Edifier MP250 включает чехол для переноски и USB-кабель.



Зарядка с маленьким сюрпризом

Мобильное зарядное устройство Ritmix RPB-4801



Ritmix анонсировала мобильное зарядное устройство RPB-4801 с расширенным функционалом, которое поможет любителям природы и путешествий вдалеке от цивилизации.

Ritmix RPB-4801 выполнен в компактном корпусе размером 100x44x25 мм, вес не уточняется. Встроенный аккумулятор (литий-полимерный) обладает солидной емкостью 4800 мАч. В комплект поставки входят переходники для устройств Nokia, Samsung, LG, Sony Ericsson, Apple, Sony PSP, также в наличии интерфейсы Micro USB и Mini USB.

В итоге получаем практичное устройство для подзарядки гаджетов в условиях дикой местности, когда до ближайшей розетки нужно ехать в райцентр. Ritmix RPB-4801 вернет к жизни коммуникатор, плеер и даже ноутбук. Для подпитки требуется либо сеть 220В, либо USB-соединение. Процесс зарядки аккумулятора займет пять часов (источник питания не уточняется), его ресурс 500 полных циклов зарядки-разрядки. Довершает картину мира наличие индикатора заряда и встроенный фонарик.

Зарядное устройство Ritmix RPB-4801 уже в ближайшее время поступит в продажу.



Сергей
Плотников

История одного турнира

Тестирование универсального контроллера Razer Onza Tournament Edition

Пожалуй, у каждого человека существует самый желанный, самый любимый день в году. Вам очень повезло, если это ваш день рождения или же Новый год. Но вот автор этих строк оказался буквально на лезвии. С одной стороны чемпионат мира по футболу длится месяц. С другой – каждый мундиаль приходится ждать четыре года! Спасает хорошая компания, пиво и футбольный симулятор в одном флаконе.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Интерфейс:
USB, кабель 4.5 м
Совместимость:
Xbox 360, PC
Джойстик:
2 аналоговых стика с регулируемой жесткостью
Клавиши:
2 полностью программируемые многофункциональные кнопки, 4 кнопки действий с мгновенным отликиком Hyperesponse
Дополнительно:
прецизионный D-Pad с подсветкой для идеальной точности, прорезиненная поверхность для более удобного хвата
Размеры:
109x154x60 мм

Действительно спасает, ибо наша горемычная сборная как будто специально игнорирует чемпионат мира по футболу. Не хочется выяснять, из какого места у них растут ноги, но по-настоящему гордиться российским футбольным триколором можно разве что в FIFA или же PES. А тут, как по заказу, к нам в тестовую лабораторию попал игровой джойстик Razer Onza Tournament Edition. Это значит, что пора созвать друзей, набрать всевозможных вкусностей и организовать виртуальный футбольный турнир!

Было решено сыграть два полуфинала, матч за третье место и, естественно, финал. Как раз у нас в обойме располагалось 8 свободных рук и Xbox 360.

Игровая притирка

Если начать рассказывать, какая баталия разразилась за право выбора сборной, – попросту не хватит отведенного для статьи места. Скажем коротко: в турнире приняли участие сборная Германии, Италии, Бразилии и России.

Еще больше споров появилось, когда пришлось делить контроллеры. На фоне явно блеклых, беспроводных джойстиков Microsoft матовая Razer Onza TE выглядит просто потрясающе. Плюс на черном корпусе грязь и разводы от потных ладошек почти не видно. К сожалению, еще не придумали такой материал, чтобы при постоянном контакте руки не потели вообще. Но при этом контроллер ни разу не выскользнул из ладоней.

Кроме цвета корпуса Razer Onza TE отличается от обычного беспроводного «коробочного» контроллера наличием аналоговых джойстиков с регулируемой жесткостью, более продуманным D-Pad, двумя дополнительными клавишами и кнопками действий Hypersponse. К сожалению, в футбольном симуляторе повесить на две дополнительные кнопки (или же настроить команды для одной из кнопок действий) какие-либо функции проблематично: все-таки модель управления командой в футсимах сложилась уже давно и что-то новое придумать тяжело. Но в шутерах и RPG-играх данные клавиши даже очень пригодятся.

Что касается технологии Hypersponse – легко чувствуется ее полезность, ибо (в отличие от стандартного беспроводного контроллера) Razer Onza TE оснащен 4.5-метровым кабелем, защищенным матерчатой оплеткой. Следовательно, задержки при нажатии сведены к минимуму.

Полуфинал

Слепой жребий определил в соперники сборной Германии сборную пентакампионов – Бразилию! Мастерство геймера в данном случае выходит на первое место. Необходимо, как в шахматах, методично разыгрывать комбинации, но при этом душить все атаки противника.

И здесь Razer Onza TE пригодился как нельзя кстати. При помощи аналоговых джойстиков настраивать точность перемещения игроков – одно удовольствие. Так в начале матча, пока соперники примеряются друг к другу, лучше действовать пожестче. Пасы покороче, но без права на перехват. Ошибка смерти подобна. Затем, подкрутив регулятор джойстика, можно дать больше свободы игрокам. Если уверен, то парочка таких действий и дырявая оборона бразильцев капитулирует. Уже ведя в счете, отдаем инициативу, увеличиваем жесткость аналогового джойстика и начинаем академично играть по счету. Выбесив соперника такими хитростями с настройкой джойстика, заставляем его ошибиться. А поймать на контратаке – дело техники. В итоге очень интересная функция Razer Onza TE позволяет более четко реализовать собственные тактические задумки. Очевидно, что, например, в гоночных симуляторах более управляемым болид будет с более жестким джойстиком.

А в шутерах, наоборот, для более точной стрельбы необходимо минимизировать жесткость. В этом плане контроллер Razer Onza TE весьма многогранен. **СИ**


внешний вид
настраиваемые джойстики


не обнаружено



2010 руб.

We are the champions

В итоге при достаточно прагматичном футболе сборная Бразилии была бита со счетом 3:0. И немцев ждал финал с… итальянцами – сборной также сильной своей командной игрой. А посему нулям на табло никто не удивился. Дополнительное время не помогло: настало время пенальти. Как это не странно, но аналоговый джойстик с изменяемой жесткостью снова пригодился. Чтобы не дай бог не промахнуться мимо ворот, была установлена высокая жесткость. Далее – решение принимала ее величество Фортуна. И благоволила судьба в тот день немцам.

В конце своей истории хочется добавить, что ни одно устройство не сделает тебя чемпионом. Сколько денег на контролеры не трать, а мастерство, опыт и немного удачи всегда будут стоять во главе угла. Но в то же время бесспорно, что с тем же Razer Onza TE играть в игры на консоли куда приятней, удобней и веселей. А раз так, что не видим смысла отказывать себе в таком удовольствии.



Сергей Никитин

Красивый универсал

Тестирование ноутбука Samsung RC510-S02

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор:
Intel Core i5-480M, 2.66 ГГц
Дисплей:
15.6" LED HD (1366x768)
Оперативная память:
4 Гбайт
Видеоплата:
NVIDIA GeForce 315M, 1 Гбайт
Жесткий диск:
500 Гбайт
Оптический привод:
DVD-RW Super Multi
Связь:
Wi-Fi n, Gigabit LAN, Bluetooth 3.0 HS
Порты:
VGA, HDMI, 4x USB 2.0, гнездо для наушников, гнездо для микрофона, кард-ридер 4-в-1
Операционная система:
Windows 7 x64 Домашняя расширенная
Габариты:
381x256x32 мм
Вес:
2.5 кг

Все больше людей отказываются от домашних компьютеров в пользу портативных ноутбуков. Естественно, к такому универсалу предъявляются повышенные требования, как в плане производительности, так и со стороны внешнего вида. Вендоры в курсе потребительских пристрастий. Samsung тоже в теме.

Знакомство

Хорошая компания тем и отличается от плохой, что всегда знает желания покупателей, а, следовательно, оперативно на них реагирует. Компанию Samsung никак нельзя причислить к плохим, поэтому ее новый ноутбук Samsung RC510 получился весьма и весьма неплохим. Серебристо-черный корпус оклеен пленкой «под карбон». Смотрится очень стильно: его внешность явно привлекает к себе внимание.

Чтобы сделать корпус более гладким и обтекаемым, на передней и задней панелях нет ни одного порта, все разъемы находятся по бокам. В глаза сразу бросается веб-камера с разрешением 1.3 мегапикселя, способная снимать с HD-качеством, а также полноразмерная (то есть, имеющая блок цифровых клавиш) клавиатура. Тачпад немного смещен влево относительно центра, но к этому быстро привыкаешь.

Помимо стильного внешнего вида, создатели снабдили Samsung RC510 еще и мощными компонентами. Это и процессор Intel Core i5 480M, и 4 Гбайт ОЗУ стандарта DDR3, и жесткий диск объемом 500 Гбайт. Все сопутствующее тоже на уровне, как то универсальный оптический DVD-привод, полный набор современных средств связи (гигабитный LAN, Wi-Fi стандарта n и Bluetooth версии 3.0). В общем, для комфортной работы все присутствует, разве что, немного подкачала видеоплата, от которой определенно не стоит ожидать подвигов, да и DirectX 11 она не поддерживает. Зато есть поддержка технологии NVIDIA Optimus, которая за счет переключения между дискретной и встроенной графикой, значительно экономит заряд батареи ноутбука.

Методика тестирования

Для тестирования ноутбука мы разработали нашу специализированную методику. Все испытания проводились при плане электропитания «Сбалансированный» в двух режимах: при питании от сети и от аккумулятора. Бенчмарк, встроенный в архиватор WinRAR, а также тест Super Pi 1.5XS очень сильно нагружают процессор и память, демонстрируя их производительность. Пакет PCMark'05 показывает нам общую производительность системы, а его собрат 3DMark'06 - до сих пор лучшее средство для проверки скорости работы графической подсистемы. Две настоящие игры – Call of Juarez и Resident Evil 5 – помогли нам понять, на что способен данный ПК в 3D. Все тесты мы проводили с настройками по умолчанию и разрешением 1280x768, которое объясняется соответствующим соотношением сторон дисплея ноутбука. Ну и напоследок утилита Battery Eater 2.70 помогла нам понять, сколько Samsung RC510 способен проработать от батареи.

Результаты

И тут настает время плавно перейти к результатам нашего тестирования. Общесистемный PCMark'05, тесты памяти и процессора (WinRAR и Super Pi) в результате показали, что, в общем, производительности Samsung RC510 хватит для работы с большинством приложений. Как уже говорилось выше, видеоплата не способна «потянуть» современные игры, что и доказали 3DMark'06 и наши игровые тесты, результаты в которых были далеко не впечатляющими. То есть, конечно, в любимые старые хиты поиграть получится, но для чего-то более ресурсоемкого и современного сил у этого ноута уже не будет. При работе от батареи и от сети разницы в производительности практически не видно. От аккумулятора Samsung RC510 проработал на 15 минут больше часа. **СИ**



28 000 руб.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Работа от сети:	
WinRAR:	1560 Кбайт/сек
Super Pi 8m:	182 с
Call of Juarez:	7 FPS
Resident Evil 5:	20 FPS
PCMark'05:	7184 балла
3DMark'06:	3774 балла
Работа от аккумулятора:	
WinRAR:	1547 Кбайт/сек
Super Pi 8m:	187 с
PCMark'05:	6873 балла
3DMark'06:	3237 балла
Battery Eater 2.70:	75 минут



Стильный внешний вид
Хорошая производительность



Видеоплата не самая мощная

Выводы

Если вы ищете универсальный ноутбук, который нетрудно везде носить с собой, и с которым бы было удобно работать дома, то, думаем, Samsung RC510 подойдет. У него хватит производительности на все, кроме самых современных игр, да и без сети он часок проработает в дороге. Все самые современные средства связи в него встроены, внешний вид у него стильный, а цена - весьма приемлемая. Что еще нужно от хорошего ноута?



Даниил Либарц

Не для сомнений

Тестирование игровой мыши SpeedLink AXON

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип сенсора:
оптический
Тип мыши:
беспроводная
Тип беспроводного интерфейса:
радиоканал, 2.4 ГГц
Радиус действия:
8 м
Максимальное разрешение сенсора:
1600 dpi
Количество кнопок:
5
Интерфейс:
USB 2.0
Дополнительно:
Кнопка изменения чувствительности

Не каждый человек может с ходу ответить, какими функциями должна обладать компьютерная мышь. Невозможно точно определить важность дополнительных кнопок, наличия грузиков, программного обеспечения, а также беспроводной связи. Видимо, поэтому не существует универсального «грызуна», который подошел бы всем. Именно поэтому производителям ничто не мешает выпускать на свет новые мышки. Что же, встречаем потенциального любимца геймеров – SpeedLink AXON.

Упаковка и осмотр

Если у вас наблюдается склонность к минимализму и простоте, то SpeedLink AXON отлично подойдет. Комплект хорош тем, что его нет. Мышь, миниатюрный передатчик и батарейки – все, чем нас порадовала SpeedLink. Питается грызун двумя батарейками типа АА. Насколько их хватит, точно сказать невозможно, зависит от интенсивности использования и качества элементов питания. Мы рекомендуем использовать аккумуляторы, они в любом случае, себя оправдают. Как приятно, когда устройство работает «из коробки». Для SpeedLink AXON не нужны драйверы, достаточно просто вставить батарейки, подключить миниатюрный передатчик, включить саму мышь – и все заработает. Кнопки также не нуждаются в настройке.

Методика тестирования

К сожалению, не существует специализированных тестов для мышей (разве только для лабораторных). Если производительность видеокарты можно измерить количеством кадров в секунду или «попугаями», и с результатами почти не поспоришь, то с грызуном все не так просто. Удобство использования манипулятора сильно зависит от размера ладоней, расположения дополнительных клавиш, а также личных требований и привычек. Тем не менее, существуют параметры, которые не зависят от вышеперечисленных факторов. Например, точность позиционирования, время отклика и ход клавиш. Наша задача – оценить комфорт при длительной работе, качество сенсора и удобство использования девайса. В первую очередь, проверять мы это будем, конечно же, в играх, а затем при работе с текстовыми редакторами и серфинге в интернете. Серверы World of Warcraft – трепещите!

Незаменим в походе

Даже не держав SpeedLink AXON в руке, мы прониклись удобством мыши. Наши предположения оправдались: действительно, пользоваться «грызуном» удобно. Автор данной статьи имеет немаленькие ладони, в данной ситуации, кнопки расположены удобно. Для нажатия клавиш «назад/вперед», нужно просто немного приподнять большой палец, а тянуться никуда не нужно. Также, во время интенсивного гейминга эти клавиши случайно не нажимаются. У основных кнопок средний ход и не очень жесткое нажатие. В играх срабатывание точное – мышь великолепно слушается. Особенно удобно вместе с SpeedLink AXON играть на ноутбуке. Во-первых, потому что адаптер устройства миниатюрный. Во-вторых, на ограниченном пространстве проводному манипулятору делать нечего – места катастрофически не хватает. Наконец наличие SpeedLink AXON в сумке ноутбука нисколечко не обременит пользователя.

Покрытие SpeedLink AXON приятное. Ладонь если и потеет, то только в жарком помещении или при очень длительной игре. Наконец скользит «грызун» идеально практически на всех типах поверхностей. Но на наш взгляд лучше всего по голой столешнице или матерчатому коврику. Сенсор работает недурно, никаких проблем с точностью позиционирования замечено не было.

На спине грызуна расположился переключатель разрешения dpi. Всего три режима, клавиша переключения светится с разной интенсивностью, в зависимости от выбранного разрешения – что опять же говорит о игровой направленности девайса. **СИ**

\+ Приятная поверхность. Эргономичность. Удобство работы.

– Не подходит для маленьких ладоней



900 руб.



Выводы

У SpeedLink AXON найдутся как довольные владельцы, так и не очень довольные, и объясняется это отнюдь не качеством мыши, а ее размерами. Наиболее приятно с ней работать людям с большими и средними ладонями. Обладателям маленьких и очень маленьких рук будет не очень удобно тянуться до клавиш.
Если SpeedLink AXON подходит вам по антропометрическим параметрам, то в играх она будет полезным инструментом. За свою стоимость устройство полностью себя оправдывает. Ну а тем, кто считает, что геймерская мышь непременно должна быть проводной, можем посоветовать версию «Аксона» с интерфейсом USB.



Семен Кобылин

Карты видеозахвата Aver

Компания AverMedia давно славится своими тв-тюнерами, которые стоят в большинстве компьютеров и ноутбуков российских пользователей, но в этом году для нас, геймеров, компания приготовила огромный подарок, несколько очень интересных устройств, позволяющих производить видеозахват. Ведь все хотят поделится с друзьями своими самыми крутыми боями в Tekken или великолепными фрагами в Call of Duty, компания AverMedia дарит вам эту возможность. Теперь не нужно тратить тысячи долларов на дорогие устройства видеозахвата, чтобы получить качественную картинку с вашей PlayStation 3.



Вверху: Capture Station – топовое решение в линейке средств видеозахвата. Впрочем, у Aver найдется устройство на любой вкус.



Внизу: 3D-версия Capture HD позволяет работать с 3D-изображением. Впрочем, это не слишком востребовано в России, поэтому по возможности лучше взять версию попроще.

Итак, у нас на рассмотрении три различных устройства, каждое со своими плюсами и минусами, и каждое должно найти своего покупателя.

Первое, самое простое, это DarkCrystal HD Capture Pro. Оно позволяет подключать к себе различные устройства по HDMI и компонентному входу, в том числе и все современные консоли. После того как приставка подключена, можно захватывать видео в разрешении 720p или 1080i. Единственное, что должны понимать все покупатели, захват изображения по HDMI возможен только без HDCP защиты, то есть любая игра с PS3 или Xbox 360 будет показывать картинку на экране, но при попытке записать что-либо сразу же превратится в зеленый квадрат. Решается эта проблема очень просто – подключением по компонентному кабелю. Советуем подключать консоли в режиме 720p, так как большинство игр на современных консолях идут именно в нем и полученная в результате захвата картинка выглядит даже лучше, чем 1080i. Единственным минусом данной карты является то, что за сжатие получаемого контента в нужный вам кодек отвечает ваш центральный процессор. Поэтому для захвата изображения в mpeg-2 вам понадобится хороший современный компьютер, а вот для захвата в реальном времени в Xvid или H264, весьма недурная игровая тачка, поэтому советуем перед приобретением посмотреть минимальные требования на официальном сайте.

Следующее устройство – это AVerTV CaptureHD. Как уже видно из названия, главное его отличие от нашего предыдущего испытуемого в том, что здесь наличествует тв-тюнер. Если вы хотите не только захватывать видео с ваших консолей, но и смотреть телевидение, это ваш выбор. Аппаратная часть отвечающая за захват, ничем не отличается от DarkCrystal HD Capture Pro. Точно так же советуем подключать консоль по компонентному входу в разрешение 720p и захватывать видео в Mpeg2, что в итоге нам дает отличную картинку, без потери кадров и не требует самого современного железа внутри компьютера. Есть также аналогичное устройство AVer3D CaptureHD, работающее с видеосигналом в формате 3D.

Самым же интересным, на наш взгляд, устройством является DarkCrystal HD Capture Station, подключающееся к комьютеру по USB 2.0 интерфейсу. Основным его отличием является то, что оно аппаратно сжимает видео в H264 и совершенно не зависит от мощности вашего компьютера. Но здесь же кроется и его главный недостаток, картинка на экране компьютера отстает от реальной больше чем на секунду, поэтому если вы хотите подключить его к вашему ноутбуку и позахватывать немного видео из Gran Turismo 5, вы будете сильно огорчены. Решается эта проблема весьма просто, у карты захвата есть не только видеовходы, как это было на двух предыдущих, но и видеовыходы. Поэтому, подключив вашу приставку с помощью компонентного шнура к данному устройству, а затем подключив телевизор к компонентному выходу, вы получите ультимативную систему видеозахвата. Компьютером может быть все что угодно, вплоть до нетбука, видео на лету сжимается в H264 и занимает минимум места на жестком диске, а подключенный телевизор позволяет играть вам на большой диагонали и без каких-либо лагов. **СИ**

Выводы

В итоге можем сказать, что все устройства заслуживают внимания современных геймеров. Если у вас хороший компьютер и вы хотели бы играть на своей консоли, и записывать с нее видео, не выходя из ICQ, ваш выбор – DarkCrystal HD Capture Pro. Хотите еще и смотреть ТВ? AVerTV CaptureHD - ждет вас. Ну а если вы хотите продолжать играть на вашем сорокадюймовом телевизоре и не зависеть от мощности компьютера, обязательно посмотрите на DarkCrystal HD Capture Station.



Семен Кобылин

Игры в 3D

В последний год все чаще мы сталкиваемся с 3D-играми на консоли PlayStation 3. Конечно, ими можно наслаждаться и в 2D, но остается ощущение: часть удовольствия мы упускаем. Да, мы не раз видели 3D-игры на выставках, проверяли 3D-режим в Crysis 2 при подготовке рецензии, но это все было мельком, на ходу. Сейчас мы решили взять один современный 3D-телевизор топ-уровня и проверить на нем 3D-контент.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Название модели:
LW575S
Диагональ:
55/47/42/32
Тип подсветки:
EDGE (LED)
Разрешение:
1920 x 1080
Динамическая контрастность:
5,000,000:1
Время отклика:
2.4ms

* подробные характеристики вы найдете на www.lg.ru

При подключении к телевизору приставка PlayStation 3 (со свежей прошивкой) «видит» доступность 3D-изображения, предлагает активировать его и просит указать диагональ (для лучшего просчета изображения). Без этого в 3D-играх соответствующий режим просто будет недоступен. Для эксперимента мы выбрали модель LG LW575S с самой большой диагональю – 55 дюймов. На выставках, как правило, мы сталкивались с 40-дюймовыми телевизорами, и в них иллюзия объема терялась при виде краев экрана – на них объемные предметы всегда нелепо обрезаются. На 55 дюймах создается полный эффект большого экрана в кинотеатре, внимание всегда сосредоточено на центре композиции, что для стереоизображения очень важно. Также стоит упомянуть, что телевизор использует современные поляризационные очки – легкие, компактные, недорогие, с качественной цветопередачей.

Для тестирования мы использовали две игры – Killzone 3 (от самой Sony) и Crysis 2 (игра от независимого издательства). Никаких проблем с настройками в обеих; главное – не забыть найти соответствующий пункт меню. В отличие от Nintendo 3DS, стереоизображение на 3D-телевизоре воспринимается объемным всегда, не нужно сосредотачиваться, можно смело крутить головой, ходить по комнате. И, вопреки сомнениям скептиков, от него есть польза. В Killzone 3 сразу появляется глубина на линии «персонаж-враги», что в 3D-шутере особенно важно. «Ваше укрытие – укрытие врага» – на этом пространстве (оно всегда находится строго в центре экрана) происходит все действие; вы отмеряете дистанцию для броска гранаты, смотрите, как мимо проносятся пули, спешно перебегаете от одной точки к другой. Ощущение объемности картинки делает игру более естественной, реалистичной, заметно повышает зрелищность перестрелок. Напротив, для Crysis 2, хоть это и игра формально того же жанра, 3D не так уж необходимо. Уровни в ней выстроены по sandbox-правилам, вам часто надо осматривать территорию с большого расстояния, изучать карту, принимать решения. В игре больше условностей, сцены перестрелок более скоротечны, и их эффектность достигается удовлетворением от того, что вы все сделали правильно, а не правдоподобностью картинки.

Другая любопытная протестированная технология – автоматическая конверсия 2D картинки в 3D. С ее помощью объем можно придать любым играм – желательно, конечно, трехмерным по природе. Это делается средствами телевизора, приставка никак не задействована. Это мы проверили на Final Fantasy XIII, Bayonetta и – смеха ради – Catherine. Технология действительно работает, особенно эффектно – на CG-роликах FF XIII. Телевизор действительно правильно распознает, какие объекты должны быть «в глубине», какие – «на переднем плане», и эффектность картинки существенно возрастает. Объемные декорации в Bayonetta впечатляют несколько меньше, поскольку игре стереоскопический объем попросту необязателен. Что касается Catherine, то особенно эффектно смотрится меню с выпирающим текстом и колоритной блондинкой. Внутри игры эффект сомнителен.

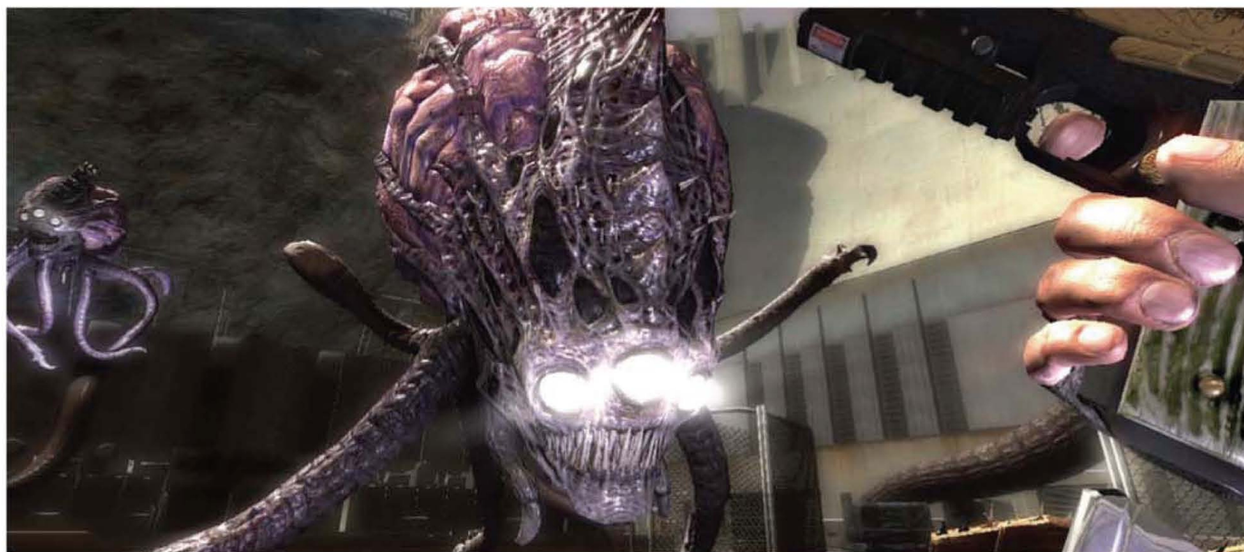
Напоследок мы провели еще один эксперимент – посмотрели, как телевизор справляется с классическими 2D-играми – ну, то есть, совсем плоскими. Для этого мы взяли Hard Corps: Uprising. Это, честно говоря, было очень непривычно. Игра устроена так, что в поле зрения должен всегда быть весь экран, потому что и герой, и вражеские пули, могут оказаться где угодно. На 55-дюймовом экране выходило так, что я должен был, пусть и чуть-чуть, но крутить головой, чтобы не упустить детали. Это отразилось на результате – уровень я закончил раза в три хуже, чем несколькими часами ранее у себя дома. Так что надо либо привыкать, либо садиться от экрана сильно дальше.

Эксперимент показал, что 3D-функция в телевизоре, как минимум, полезна. Часть игр воспринимается в объеме заметно лучше, чем в 2D, - так, что потом к 2D и возвращаться не хочется. В некоторых забавно включить 3D буквально на десять минут, посмотреть самому, показать друзьям. Особенно это касается технологии трансформации 2D в 3D. С приставкой PlayStation 3 телевизор совместим полностью (в отличие от ранних моделей, когда 3D-стандарты еще не были толком выработаны). Поэтому, если по каким-то причинам HD-экраном вы еще не обзавелись, логично на перспективу взять модель с 3D, чем без него, чтобы через год-два не оказаться на обочине прогресса. **СИ**



Содержание DVD

Level UP – видеожурнал об играх



Duke Nukem Forever

Самый главный долгострой за все время существования игровой индустрии, игра, так долго служившая предметом шуток, наконец-то появилась на полках магазинов. Но насколько пропорциональны оказались наши ожидания тому, что мы увидели? Этому посвящена наша тема номера.



F.E.A.R. 3

Триквел одного из самых популярных игровых хорроров последнего времени в нашей «Точке Зрения». С нами вновь галлюцинации, кровь, ужас и, конечно, персонаж, без которого F.E.A.R. не был бы F.E.A.R., – таинственная мертвая девочка Альма.



Пресс-конференции E3

Традиционно самым главным событием минувшей E3 стали пресс-конференции «большой тройки» – Sony, Nintendo и Microsoft. На нашем диске вы сможете увидеть их в самой полной версии с полноценным переводом.



Индиана

Программа «Индиана» расскажет о самых интересных и увлекательных играх от независимых разработчиков. Помните, что игры бывают не только хорошие, но и при этом бесплатные.



Обойма

Этот выпуск «Обоймы» посвящен самым главным разочарованиям минувшей E3. Кто в этом году опозорился больше – Тим Шафер со своей «Улицей Сезам» или Nintendo с анонсом Wii U?



Железо

Настоящий геймер понимает не только в правильных компьютерных играх, но и знает толк в игровом железе. Все самое интересное из мира высоких технологий и быстрых микрочипов.

Релизы

Во что играть в августе

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ
Аватарка под названием игры означает: именно этот редактор «СИ» ждет игру с нетерпением. Чем больше аватарок – тем выше рейтинг ожидаемости!

1 июля

Dynasty Warriors: Gundam 3 (PS3, Xbox 360)

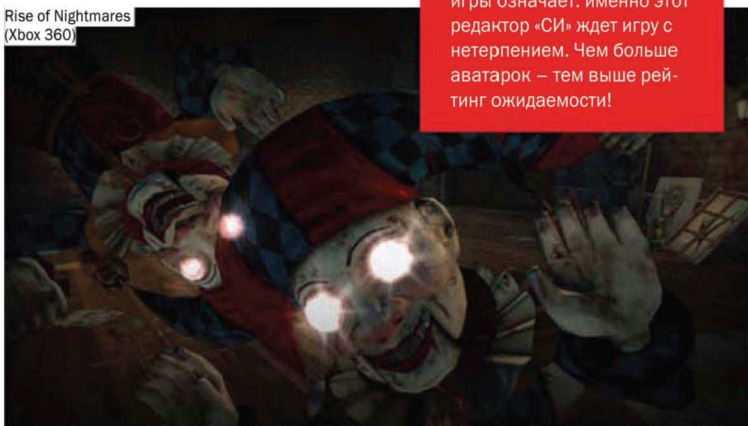


Сотни человекоподобных роботов, продолжительная одиночная кампания и полтора десятка кооперативных миссий для четырех игроков.

Resident Evil: The Mercenaries 3D (3DS)



Бонусный режим из трех последних номерных «Резидентов» удостоился релиза в качестве самостоятельной игры.



Rise of Nightmares (Xbox 360)

5 июля

The Chosen (PC)
MMORPG, действие которой разворачивается в Древнем Китае.



Resident Evil: The Mercenaries 3D (3DS)

6 июля

Alien Zombie Megadeath
Двумерный шутер про истребление пришельцев-зомби.

8 июля

Air Conflicts: Secret Wars (PC, PS3, Xbox 360)
Аркадный авиасимулятор про Вторую Мировую.

15 июля

Captain America: Super Soldier (PS3, Xbox 360, Wii, DS, 3DS)
Игра по мотивам фильма «Первый мститель». Протагониста озвучивает Крис Эванс, а версии для «больших» консолей поддерживают 3D.



Deus Ex: Human Revolution (PC, PS3, Xbox 360)

Earth Defense Force: Insect Armageddon (PS3, Xbox 360)



Кооперативный шутер от третьего лица, в котором немногочисленным защитникам Земли предстоит сразиться с полчищами гигантских насекомых.

Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 2 (PC, PS3, Xbox 360, Wii, DS, 3DS, PSP)

Игра по последней части фильмоэпопеи о чрезмерно живучем мальчике.

22 июля

Call of Juarez: The Cartel (PC, PS3, Xbox 360)



Третья часть FPS-цикла переносит действие из Дикого Запада в современную Мексику.

Cars 2: The Video Game (PC, PS3, Xbox 360, Wii, DS, PSP)
Помимо гонок, героям популярного мультфильма выдастся посостязаться в шпионаже.

Supreme Ruler: Cold War (PC)
Действие нового выпуска Supreme Ruler разворачивается не в будущем, а в прошлом. Две кампании за СССР и США и возможность играть за любую страну в sandbox-режиме.

29 июля

Agarest: Generations of War Zero (PS3)



Приквел к первой части «Войны Агареста», TRPG, в которой силы света вновь противостоят силам тьмы.

The Cursed Crusade (PC, PS3, Xbox 360)
Action-adventure про Крестовые походы и проклятие тамплиеров, заставляющее главного героя видеть души неупокоенных.

10 августа

Bastion (PC, Xbox 360)
Красочная action-RPG, в которой герой пользуется как оружием ближнего боя, так и огнестрелом.

26 августа

Deus Ex: Human Revolution (PC, PS3, Xbox 360)



Долгострой Eidos Monteral про трансгуманизм и кибернетическую аугментацию.

Pac-Man and Galaga Dimensions (3DS)
Классические игры Namco, переделанные под возможности 3DS.

Rise of Nightmares (Xbox 360)
Survival horror от первого лица для Kinect от авторов House of the Dead.

Tropico 4 (PC)



Новые испытания для любителей почувствовать себя в роли диктатора тропического островка.

В ПЕРСПЕКТИВЕ

21 октября 2011 года
Batman: Arkham City (Windows, Xbox 360, PS3)



28 октября 2011 года
Battlefield 3 (Windows, Xbox 360, PS3)



8 ноября 2011 года
Call of Duty: Modern Warfare 3 (Windows, Xbox 360, PS3)



Рэйн
BloodRayne

Блад Рэйн, агент тайной организации «Общество Бримстоун» – наполовину вампир. Сексуальная, как и положено алчущим крови героиням в латексе, рыжеволосая бестия с неудовлетворённой жаждой мести сражалась с нацистами, кромсала врагов рода людского и шпиговала их свинцом, неизменно навещая все топы самых соблазнительных див индустрии. И хотя последнее её соло – всего-то вторая игра в сериале – осталось в далёком 2004-м, хорошо помнят красотку-дампира и сегодня. Главная в том заслуга продюсера Рэймонда Холмса – он доверил все важные решения по персонажу обыкновенным фокус-группам (целевая аудитория: мужчины 17-34 лет), по результатам которых в черты будущей нашей любимицы проникли идеи «сексуального начала» и «смертоносной эротики». Так Рэйн стала той, кого мы полюбили – откровенной, привлекательной, запоминающейся. Героиней, вгонявшей в краску собственную актрису озвучания. Нашей любимицей. **СИ**

Рэйн – одна из немногих героинь, согласившихся на «откровенную фотосессию» для журнала Playboy в рамках проекта «А игры-то взрослеют».

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..

...Не было бы нашей любимицы и в помине, если бы сотрудники Terminal Reality во всём доверяли издателю. Ведь изначально проект BloodRayne разрабатывался как сиквел Nocturne (в главной роли – дампир Светлана Люпескью, сегодня её помнят, главным образом, как «черновик» Рэйн), но студия побоялась передавать права Majesco и «переосмыслила» все пароли и явки.

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..

...Когда дизайнера Джо Вомпола напрямую спросили о подозрительном сходстве Рэйн с Дюрам Рэд – героиней комиксов от IPC и Rebellion, он ответил, что это не бог весть какое совпадение – нарядить сексуальную вампиршу в чёрную кожу и сделать её брюнеткой или рыжей.
Тем не менее Джо довольно болезненно воспринял экранизацию Уве Болла и даже ответил на боксёрский вызов одиозного режиссёра, однако так и не получил ответа.
Зато киносиквелы выходят один за другим...

Несмотря на неканоничность сюжетов, серия комиксов от Digital Webbing продержалась на плаву до конца 2009 года и насчитывает в сумме 16 выпусков.

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

Художник: Анна «Kemushi» Наместник


5
ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ
«НЬЮ ЛАЙН СИНЕМА» представляет фильм производства «ПРАКТИКАЛ ПИКЧЕРЗ/ЗАЙД ПИКЧЕРЗ» «ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ-5», в ролях НИКОЛАС Д'АГОСТО, ЭММА БЭЛЛ, МАЙЛЗ ФИШЕР, АРЛЕН ЭСКАРПЕТА, а также ДЕЙВИД КОХНЕР и ТОНИ ТОДД, со-продюсер ДЖОН РИКАРД, композитор БРАЙН ТАЙЛЕР, монтажер ЭРИК СИРС, ДЕЙВИД Р. СЭНДФУР, БРАЙАН ПИРСОН, РИЧАРД БРЕНЕР, УОЛТЕР ХАМАДА, ДЕЙВ НЬЮСТЕЙДТЕР, ЭРИК ХОЛМБЕРГ, ШЕЙЛА ХЭНЗХЕН ТЕЙЛОР, сценарист ЭРИК ХЕЙССЕРЕР, продюсеры КРЕЙГ ПЕРРИ, УОРРЕН ЗАЙД, режиссер СТИВЕН КУЭЙЛ
NEW LINE CINEMA
WARNER BROS. PICTURES
WWW.FINALDESTINATION-5.RU
С 25 АВГУСТА
В 3D
А ТАКЖЕ В 2D